ATARI - AMIGA - PC - MAC - CD ROM - CDI

joystick NUMERO 37

JOYSTICK N°37 - 25F

joystick

LES JEUX SUR MICRO

TESTS : X-WING

Une étoile est née

+ DESERT STRIKE - BODY BLOWS (Amiga)
JORDAN IN FLIGHT
BETRAYAL AT KRONDOR (PC) etc...

IMAGINA 93

La réalité virtuelle dépasse l'imagination

EXCLUSIF

LE TEST DE STRIKE COMMANDER SUR PC

n'est pas prévu dans ce numéro, quoique...

CLUB JOY

6 DEMOS AU CHOIX !
UNIVERSAL MONSTERS
NIGEL MANSELL
SUPERFROG
WOODY'S WORLD
SUPER CAULDRON
ENTITY

LES SOLUCES INTEGRALES
WAXWORKS
KGB suite et fin

260 PAGES

Les 1ers tests sur Falcon et Amiga 1200



N° 37 ● AVRIL 1993
● 25 F
● BELGIQUE : 183 FB
● LUXEMBOURG : 175 FL
● SUISSE : 7,50 FS

sommaire

JOYSTICK N°37 • AVRIL 1993

TESTS

Habituellement, cette période de l'année est plutôt calme. Pourtant cette fois, ce mois-ci, des jeux très attendus sont tombés: X-Wing sur PC, Strike Commander sur CPC, par exemple, et bien d'autres titres surprenants.



PREVIEWS

Cultivé et toujours à la mode, vous aimez connaître à l'avance les jeux qui feront l'actualité des mois à venir. Une seule adresse, les pages des previews.



IMAGINA 93



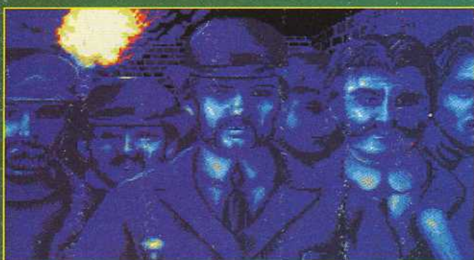
Les jeux de demain ont tout à fait leur place dans Joystick, le seul magazine du futur. Imagina 93 a fermé ses portes, nous sommes revenus avec un dossier impressionnant.

JEUX DE ROLES



Depuis de nombreuses années les créateurs de softs pompent régulièrement dans le monde des jeux de plateaux et de rôles. Il était temps de faire une mise au point, juste une.

SOLUTION



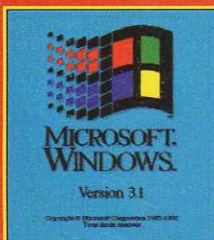
Danboss le roi de la soluce a passé ses dernières nuits sur Waxworks. Dans sa grande bonté il vous a fabriqué une charmante solution avec ses petites mains.

DOSSIER VIRGIN

Virgin Games est tombé sous le signe de la frénésie, les jeux n'arrêtent pas de sortir, et de nombreux autres sont en préparation. Ce dossier Virgin Games permet d'y voir plus clair.



WINDOWS



Le monde de Windows vous passionne, les questions se bousculent dans votre tête, mais vous n'y comprenez rien et cela manque énormément à votre C.V. Paf, rejoignez le dossier d'initiation à Windows.

EDITO

LISTE DES CHOSES À FAIRE

• Penser à acheter des nouilles (et voir pourquoi elles disparaissent aussi vite – Danboss a-t-il fait un raid dans le garde-manger? Ou Claude?).

• Penser à dire aux lecteurs que si les photos n'étaient pas très bonnes le mois dernier, c'est parce qu'on inaugure un nouveau système où les écrans sont capturés directement en vidéo, ce qui devrait donner un résultat excellent, sauf que là, ça a pas marché.

• Penser à faire l'édito avant demain (sinon Claude pas content – penser à acheter des petits bonbons pour le calmer).

• Penser à parler du poisson d'avril sur Strike Commander (ou pas – c'est peut-être mieux de laisser la surprise aux lecteurs. En parler dans l'édito, ça casserait le gag).

• Parler en vrac des dossiers sur Virgin Games, l'adaptation des jeux de plateau sur micro et récipr., Imagina...

• Ranger la chambre.

• Pour édito: parler des 260 pages et du prix revenu à 25 francs. Trouver une formule drôle pour expliquer qu'on ne sait pas quand on va remettre des disquettes dans Joy (peut-être axer le gag sur un poisson d'avril? À creuser).

• Prévenir les lecteurs du changement de format le mois prochain (Joy passe au format "européen", 23x30; faire un gag sur la taille de ma b... non, ils vont me censurer. Trouver un autre gag).

• Tel à Claude pour lui demander des renseignements sur les 6 nouvelles démos du club machin truc à 10 balles.

• Parler aussi des tests en exclusivité Falcon et Amiga 1200 (tel. à n'importe qui pour vérifier si c'est bien sur Falcon – ils m'ont peut-être fait un poisson d'avril – se méfier).

• Penser à prendre un Kway pour pas qu'ils me collent des poissons dans le dos. Salauds.

• Demander à Danboss quand est-ce qu'il a l'intention de repasser des Jeux... Crack et de finir la Bible des Pokes II volume 2, au lieu de passer des soluces entières sur des pages et des pages (prévoir des petits bonbons pour l'amadouer).

• Penser à amener des poissons pour les coller dans le dos des autres (vérifier s'ils n'ont pas pensé à amener des Kway).

• Penser à dire que Claude est désormais rédacteur en chef – si possible faire toute une tartine pour qu'il soit content – amener des petits bonbons.

• Chercher des noms de poissons (tanches, truites, silures...) pour faire plein de gags dessus.

• Demander à Claude pourquoi il a viré mon article sur les scouts le mois dernier (l'argument selon lequel ça n'a aucun rapport avec les jeux vidéo n'est PAS une excuse) (pt. bbns).

• Demander à Linos, quand il aura fini d'être malade, quelle taille peut faire l'édito (évntlmnt, prévoir 25 pages).

• Trouver autre chose que "au mois prochain" pour conclure l'édito. Les lecteurs gueulent qu'on se renouvelle pas assez – éventuellement, suggérer à Marc de mettre un petit bonbon en gadget dans chaque numéro pour amadouer les lecteurs.

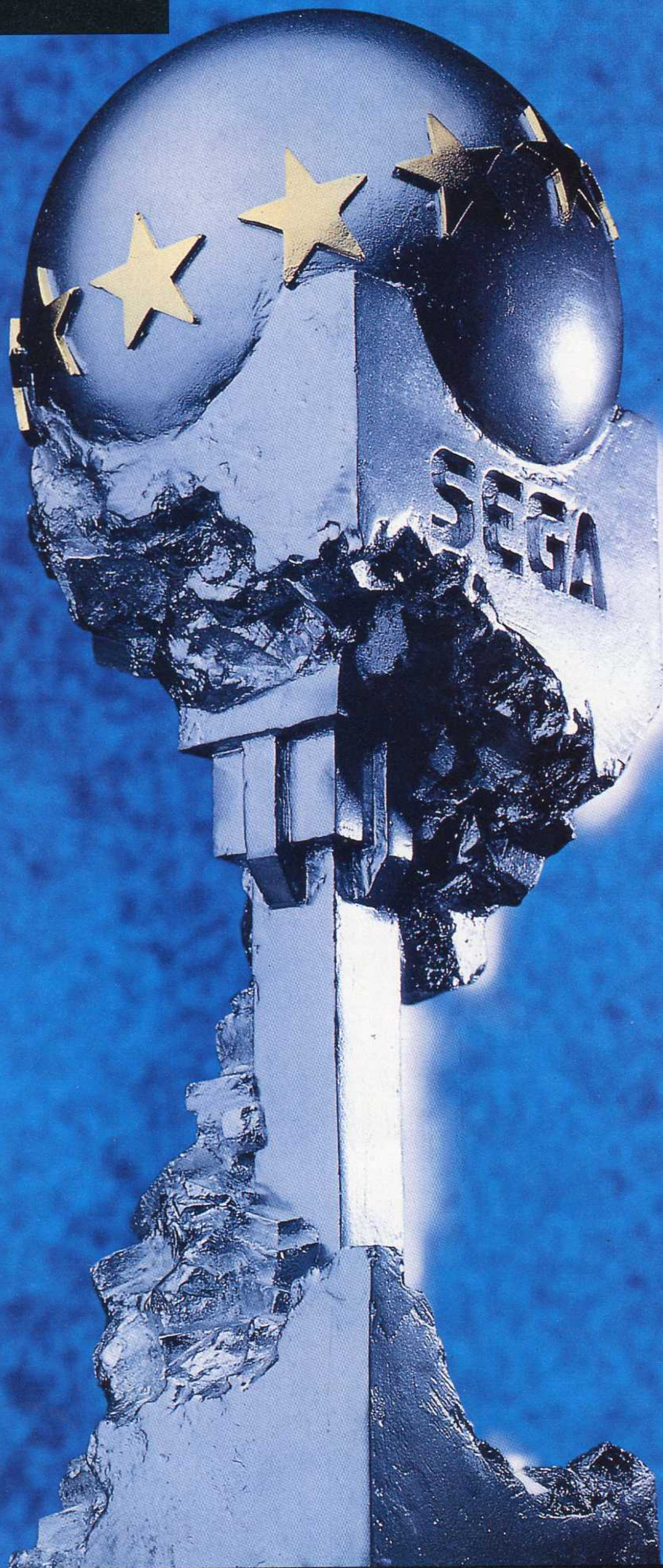
• Acheter une tente d'indien pour Mic Dax (évntlmnt, lui faire offrir un aller simple pour l'Amazonie par toute l'équipe pour qu'il se recycle).

• Modifier l'article sur les scouts et essayer de faire croire à Claude que ça n'a rien à voir avec celui du mois dernier.

• Si Linos couine pour longueur édito -> petite sucette (amadoué).

INDEX DES ANNONCEURS

Alors, on vise le titre ? . . .



TEQUILA

courrier

Salut!
Dites donc, j'ai remarqué depuis 4 ou 5 numéros, depuis l'arrivée du Falcon, l'apparition de nouvelles machines toutes plus puissantes les unes que les autres: CDI, Mega-PC, Amiga 1200, Laseractive, 3DO et apparemment, c'est pas prêt de finir. Il ne manquerait plus que Renegade se mette avec Sony pour faire sa propre machine CD, tiens! Déjà, j'hésitais à acheter le Falcon et puis, pas question d'acheter un PC, si c'est pour acheter une carte à 2000 balles tous les mois pour avoir une machine potable, non merci. J'avais aussi pensé au Mac, mais... bof!

En plus, les éditeurs ne nous facilitent pas la tâche. Vas-y que je te lâche le ST, puis on le reprend, puis on le relâche avec l'Amiga... Ensuite, Origin qui ne sait pas ce que c'est qu'un 286, ou même un 386. Ou encore Microprose, Nova Logic et bien d'autres encore qui se jettent à disquettes perdues sur le 486 à 50 MHz (excusez du peu!), et attention, possesseurs de 486 SVGA avec cartes sonores hyper géniales à 14 voix, préparez-vous à jeter votre machine dans un ou deux ans... le Pentium arrive!

Moi, simple petit consommateur qui aime l'informatique (le jeu surtout, hé oui, personne n'est parfait), un graphiste incapable d'aligner deux lignes d'assembleur, je n'ai pas envie de me faire arnaquer de 5000 balles (le prix de la plupart de ces nouvelles machines) pour un Falmiga qui sera devenu obsolète le temps que j'insère ma disquette ou mon CD dans le lecteur.

Actuellement, j'ai un ST (vieux de six ans, le petit pépère!) que j'ai mis dans un coin depuis longtemps, vu l'intérêt que lui porte la plupart des éditeurs (Mindscape: "le ST? Hein? Quoi? J'ai mal entendu? C'est quoi cette horreur?" — c'est à peine exagéré).

Bon, je sais que ma lettre arrive un peu tôt, puisque le Falcon n'est même pas sorti, et puisqu'il n'y a pas de softs pour la plupart de ces nouvelles machines, mais moi, tout ce que je veux, c'est une machine pas trop chère (5000 francs, ça va encore) qui accepte mon modeste petit téléviseur RGB (normal, pas 16/9ème), qui pète le feu en en jetant plein les mirettes avec des graphismes, des bruitages et des animations à vous éclater par terre en gémissant de bonheur, qui dure au moins quatre ans avec des CD à 250 balles (c'est déjà assez cher, quand on voit la plupart des daubes — je ne parle pas des Ultima Underworld ou de Comanche). Personnellement, le Falcon et le 3DO m'intéressent. Et vous, qu'est-ce que vous en pensez?
Ça y est, j'ai vidé mon sac...
Nans Boulanger (Luneray)

Cher Nans, bienvenue dans le fabuleux monde des questions et des réponses. Et merci pour ton courrier bien foutu, il a le mérite de poser les problèmes que vous êtes nombreux à vivre en ce moment. Ça n'est pas spécialement marrant, de flipper, hein? C'est même plutôt désagréable, non? Chez Joy, nous le vivons un peu mieux, mais il ne faudrait pas pour autant croire que nous soyons totalement épargnés.
La grande nouveauté, dans l'histoire, c'est qu'on a aujourd'hui quelque chose dont on ne connaissait plus le goût, un truc dont on avait oublié l'aspect: le choix. Après leur sortie, le ST et l'Amiga ont vite dominé les autres machines du moment, à tel point qu'il n'est plus rien sorti depuis (si ce n'est l'Archimedes, engin mort-né en France). Rappelez-vous, au moment de choisir votre micro, ça n'était pas très difficile, vous aviez ces deux possibilités, le ST et l'Amiga.
Et pourtant, auparavant, avant leur sortie, il y avait eu de la castagne, de nouveaux micro-ordinateurs familiaux sortaient tous les mois. On entrait chez un revendeur, on ne savait plus où donner de la tête, il y avait des machines différentes dans tous les coins: Oric, CPC, Commodore 64, Spectrum, TI 99, ça se bousculait au portillon. Et ça a toujours été comme ça, jusqu'à ce que le ST et l'Amiga stabilisent sacrément ce marché de la micro-informatique grand public. A l'époque, on avait les mêmes problèmes que ceux que nous vivons aujourd'hui, ça se formulait comme ça: Bon Dieu, je vais me planter, je vais me prendre une machine et je vais le regretter, c'est sûr c'est sûr, ah les enflures.
Bon, et puisqu'on parle de Dieu, remercions-le d'avoir décidé de planter à nouveau le bordel dans tout ça, un bon coup de pied dans la fourmilière, envoyons valser les certitudes, tout cela est bien fini. Le Seigneur a de grands desseins, Il a choisi de nous plonger dans le doute, nous qui avions oublié l'humilité, nous tous qui avions la prétention de tout savoir. Le Seigneur a ordonné aux éditeurs de laisser tomber le ST. Ils ont refusé. Alors le Seigneur a sorti son fusil et ils ont dit oui, oui, vous fâchez pas patron, c'était juste histoire de déconner. Dans le même temps, le Seigneur est entré la nuit dans les rêves des programmeurs et leur a montré les grands secrets des vieux PC délaissés. Tant et si bien qu'au réveil, les programmeurs ont fait des jeux jolis sur PC beaux. Et on était là il y a encore 8 mois. Des PC avec des jeux superbes, des Amiga et des ST avec quelques jeux vraiment moins sympas, et une énorme différence de prix pour séparer bien bien tout ça, il ne faudrait pas qu'on puisse confondre. D'un autre côté, on a aussi les consoles. Et des indiens en Amazonie. Ah non, non, pas les Indiens, non, rien à voir, on s'égare, oubliez ça. On va plutôt continuer avec Dieu, tenez, ça c'est mieux, Dieu c'est bien. On en était au moment où Il avait donné des jeux aux plus riches d'entre nous tout en tuant à petit feu les machines des moins riches. Il vit que cela était juste et bon, jusqu'à ce que Son Fils vienne lui casser ses Saintes Couilles, rapport à ce que Son Fils préfère les pauvres aux riches, les derniers aux premiers, les aveugles aux voyants, les petits commerçants aux grandes surfaces, le ST au 486. On croit donner une bonne éducation à ses gosses, en fin de compte, c'est n'importe quoi, ils ont des idées gauchistes.
Depuis, on a effectivement pas mal de nouvelles machines dans une gamme de prix un peu plus abordable, et c'est tant mieux. Chez Joy, nous pouvons parfois donner l'impression de mépriser ces micros quand nous taquinons le Falcon ou quand nous hurlons contre les machines intermédiaires de chez Commodore. En réalité, nous touchons du bois pour que l'A1200 et pour que le Falcon marchent, pour qu'il y ait enfin une alternative au PC. Entendons-nous bien: nous n'avons rien non plus contre le PC, mais il faut des machines pour tout le monde ou plus précisément pour tous les budgets, tout le monde ne peut pas mettre une brique ou plus dans ce qui n'est finalement qu'une passion. Bref, il faut des micros pour remplacer le ST et l'Amiga 500.
S'il y a autant de nouveaux projets, ceux que Nans cite et d'autres encore, c'est que nous vivons une époque charnière. Tout comme en 85-86 lors de la sortie du ST et de l'Amiga, les constructeurs ont la possibilité de proposer au grand public de nouvelles technologies trop coûteuses auparavant. Il y a 7-8 ans, il s'agissait des microprocesseurs 16 ou 16/32 bits. Aujourd'hui, c'est l'intégration de 68020 ou 68030, de DSP et de CD-Rom qui caractérisent la nouvelle offre, avec, en point de mire, le fameux multimédia dont on nous parle depuis si longtemps. Mais, finalement, ça n'est jamais qu'un terme pour définir ce après quoi on court depuis le début: de belles images, de belles animations, de beaux sons, tout ça en même temps et modifiable à volonté.
Faire ses propres images de synthèse,



concevoir ses clips à soi, triturer ses morceaux de musique préférés, et puis, naturellement, jouer, jouer, jouer à en perdre haleine, jouer sur autre chose que des pâtés de gros pixels et sur des musiques trop informatiques, peu réalistes.
Prenons le cas des simulateurs de vol ou de combat aérien, sur PC. Nous sommes passés par F29, Falcon, Chuck Yeager. On trouvait ça beau, on se disait qu'il serait désormais difficile de faire mieux. Aujourd'hui, on en est à Strike Commander ou à Stunt Island, qui seront probablement dépassés dans quelques mois. Vous connaissez tous les simulateurs dont se sert l'Armée de l'Air. On s'en rapproche petit à petit; nous n'aurons pas la copie conforme, mais on aura quelque chose qui y ressemblera, les programmeurs ne cherchent que ça.
Des jeux comme Strike Commander sont faisables sur Falcon, par exemple, tout comme Alone in the Dark, 7th Guest, Comanche ou d'autres. La grande, grande, grande incertitude, c'est l'Indien d'Amazonie. Non, zut, oubliez ça, mince. Ce sont les éditeurs. Ça va être un peu plus concret.
Vont-ils vouloir recommencer le grand saut? Vont-ils avoir envie de payer à leurs développeurs des heures et des heures de formation au cours desquelles ils apprendront à utiliser les nouvelles machines? Plus que jamais, ce sont eux qui décideront. De nombreux paramètres rentreront en ligne de compte, mais, entre tous, deux semblent primordiaux: le fric, et la confiance.
La confiance, c'est ce qui peut rapprocher ou éloigner un éditeur d'un constructeur. Elle dépend quasi-directement de l'image du dernier, des rapports qu'il entretient avec les professionnels. Je vous avais promis du concret; Atari, par exemple, a une assez mauvaise image chez les éditeurs de jeux. Pour des raisons qui les regardent, ils se sont sentis floués après l'expérience sur ST et en attribuent la responsabilité à Atari. La sortie de la nouvelle machine est accueillie avec beaucoup de scepticisme — de l'ironie et des grincements de dents, voire — chez les gros éditeurs, qui déclarent attendre que la machine se vende à plusieurs centaines de milliers d'unités avant d'envisager le moindre développement. La famille Tramiel va donc devoir rétablir la confiance si elle veut que le Falcon ait des jeux.
Quant au fric, c'est plus direct et moins mesquin: le développement et l'adaptation de jeux sur de nouvelles machines (les anglais parlent de "plates-formes") seront-ils rentabilisés? Il faut payer la formation de programmeurs; rares sont ceux, par exemple, qui maîtrisent aujourd'hui le DSP56001 de Motorola. Est-ce utile de vous parler du piratage? Vous êtes suffisamment au courant, non? Des petits éditeurs ("petits", en comparaison des grosses pointures telles qu'Electronic Arts, Sierra, Lucas Arts, Ocean, US Gold, etc...) ont d'ores et déjà annoncé la sortie de jeux ou de versions spéciales pour l'Amiga 1200 et le Falcon. Gremlin commercialise une version A1200 de Zool. C'est tout bonnement génial, c'est superbe, à baver de plaisir. Même chose pour Transartica et Ishar 2 sur Falcon: c'est du PC, avec des meilleurs sons, et Silmarils a pondu ça en quelques mois (in extenso: toutes les capacités de la machine n'ont pas été exploitées, loin de là). Ce sera certainement le cas pour Vroom de Lankhor, on parle aussi d'Alone in the Dark d'Infogrames sur Falcon. En étant les premiers à sortir des jeux pour ces machines, ces éditeurs comptent bien réaliser d'honorables chiffres de vente. Les grosses compagnies attendent de voir ce que ça donnera. Si le piratage est trop important ou/et si les ventes sont relativement faibles, il est évident que les machines seront abandonnées.
Tout cela ayant été dit, maintenant, on aimerait bien pouvoir vous dire de foncer chez votre revendeur pour acheter un A1200 ou un Falcon. Mais nous n'y arrivons pas. On aimerait avoir cette belle passion qui nous animait au moment de la sortie des ST et Amiga. Mais nous ne l'avons pas. Non pas que nous soyons aigris ou blasés, vous êtes fous. Non, il y a que les jeux se font attendre, quand ça n'est pas la machine elle-même. Le Falcon est sorti, mais en si faibles quantités, et avec plusieurs mois de retard. On devait avoir de nombreux jeux pour l'A1200 dès Noël, et nous n'avons vu que deux nouvelles versions de Zool et de Nigel Mansell, soit un seul éditeur, Gremlin (plus Deluxe Paint version AGA d'Electronic Arts). Autrement dit, ça met du temps à démarrer.
D'ici un ou deux mois, on devrait y voir un peu plus clair. Dans six mois, on y verra carrément plus clair. Dans la liste des modèles cités par Nans, on peut déjà rayer le Mega-PC et le CDI. Le Mega-PC parce que c'est un mauvais gadget d'Amstrad, le CDI parce qu'il ne sort rien de bien folichon (eh oh, Infogrames! Kether, c'est-quand-vous-voulez!). Les machines à base de CD, la 3DO ou la LaserActive, ce sera quelque chose de très spécial et pas forcément bien adapté au marché européen. Dans la série des machines attendues, citons aussi le FM-Towns que Fujitsu voudrait commercialiser en Europe, la console Jaguar "monts-et-merveilles" d'Atari, la machine CD de Sony (eh oui), le lecteur CD de la Super Nintendo. Vous vous rendez compte, toutes ces machines, rien que pour jouer! On va tout droit vers un raz-de-marée d'épileptiques photosensibles!.. Et Atari et Commodore parleraient aux développeurs de nouvelles versions, d'un nouveau Falcon (avec les circuits vidéo de la Jaguar) et d'un nouvel A1200 (avec un DSP en version de base). Mais ça reste du conditionnel.
Nans, tu as compris qu'une réponse nette et claire (allez, je la fais: une réponse clarinette) est impossible: nous sommes entrés dans une nouvelle mini-ère, ça n'est que le début. Et tu nous demandes une machine que tu pourras garder quatre ans, tu te rends compte? Au moment où ça recommence enfin à bouger, tu nous demandes un conseil valable pour quatre ans... Pour te répondre, je suis obligé de passer par une pirouette: avec autant de nouveaux projets, le conseil ne sera valable qu'un an. Allez, tant pis, je me lance. Le conseil: prends-toi le Falcon. Celui qui avait un Amiga pourra prendre l'Amiga 1200. Sur un Falcon, je branche mon lecteur CD, le son est reproduit et je le modifie en temps réel, je rajoute de l'écho, du vibrato, etc. Sur un Amiga 1200, j'ai des images en 256 000 couleurs.
Ouf.
Et le Seigneur encouragea les éditeurs à produire des jeux pour Falcon et A1200. Avec Son gros fusil, Il força Atari et Commodore à fournir de bonnes grosses documentations gratuites aux programmeurs et à leur filer de bons kits de développement. Cela ayant été fait, Il alla convaincre les adeptes du piratage à outrance qu'il fallait acheter des originaux de temps en temps, et ceux qui refusèrent d'être persuadés que cela était bon furent précipités dans de gigantesques bains d'huile bouillante. En nettoyant Son fusil, un coup partit et le Seigneur fut touché, Il tomba sur mon Mac, il s'affala dessus en coinçant à jamais la touche MMMMMMMMMMMMMMMMMMMM MMMMMMMMMMMMMMMMMMMM MMMMMMMMMMMMMMMMMMMM

ON S'AMUSE BIEN CHEZ JOYSTICK!..

Le type scotché sur sa chaise, c'est notre ancien animateur Minitel, Tonton Sam. Il était tellement couillon et si gonflant qu'on le scotchait régulièrement, en le balançant finalement, sur sa chaise, dans la rue ou dans les bureaux des sociétés voisines. Il a fini par se lasser, et, depuis, il travaille chez l'un de nos confrères. L'équipe du canard en question ayant parait-il du mal à le supporter, et après leur avoir refilé le bébé, nous leur refilons fraternellement le tuyau: scotchez-le, il se tait.

Dans l'ordre, de gauche à droite: JM Destroy, Danboss, Claude Lucas Sam "Rubafix".

Dernière minute: merci et bravo à Amaury Bundjen de Lyon pour sa lettre si rigolote.

LES NEWS

Traditionnellement, dans la presse, le numéro d'avril contient une fausse info, un habile poisson d'avril. Joystick, le journal qui vous en offre toujours plus, a décidé de publier 176 poissons d'avril habilement cachés dans ce numéro, afin d'en finir une bonne fois pour toutes avec cette coutume stupide (qui vient de la fermeture de la pêche le 1er avril en raison du frai; on envoyait des poissons aux pêcheurs pour se foutre de leur gueule). Saurez-vous les retrouver?

FALCON

APPROUVÉ

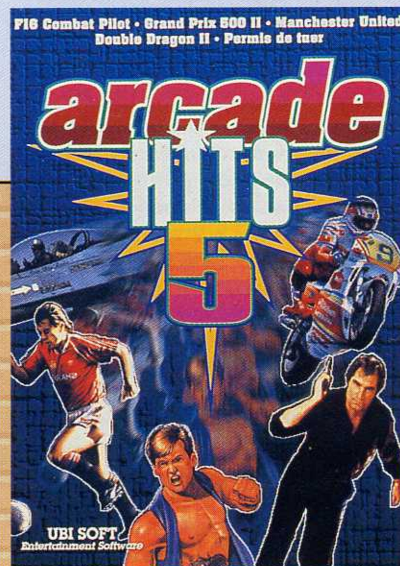


PAR LE SYNDICAT DES POISSONS D'AVRIL

Finalement, le Falcon est sorti et, démentant les prévisions les plus pessimistes, il s'en est vendu près de 200.000 exemplaires en France dans les deux premières semaines. Il faut dire que la sortie de la machine était accompagnée d'une riche bibliothèque de plus de 300 logiciels tirant parti de ses capacités spécifiques. Si il y a une seule personne qui a cru une seule seconde à ce poisson d'avril, je me mords l'oreille.

COMPIL

Dans le genre "y en aura pour tout le monde", Ubi Soft frappe fort avec la compilation Arcade Hit 5. Disponible en mai, Arcade Hit 5 proposera F16 Combat Pilot (Digital integration), Grand Prix 500 II (Microïds), Manchester United (Krisalis Software), Double Dragon II (Virgin/Mastertronic) et Permis de Tuer (Domark). Bonne nouvelle, le produit est annoncé simultanément sur ST, Amiga, PC et Amstrad. A noter que la version CPC K7 ne comprendra pas GP 500 II et que la version PC sera en CGA et EGA. Pendant qu'on note des tas de trucs, sachez aussi que la version Amiga tournera sur 500+ et 600 et que la version ST sera compatible 520 et 1040 STE-STF.



HUMOUR

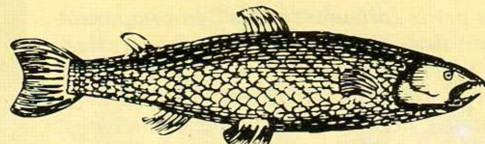
Le mois dernier, nous nous sommes amuser à changer le titre des niouzes en remplaçant l'original par un truc un peu plus pute, genre Ici Dimanche. On a fait ça un peu au hasard et suivant la place disponible. Manque de pot, le titre "Pots de Vin et Bakchichs" est tombé au dessus d'un texte dans lequel on se demandait comment un de nos confrère avait pu tester un jeu de Psygnosis alors qu'il n'en avait vu qu'une pré-version pas vraiment finalisée. Psygnosis n'a pas rigolé. Bon, il faut dire qu'à la base ces gens-là sont anglais et que l'humour a du mal à passer les frontières. Bref, c'est mal tombé. C'est un hasard, les gars. C'est comme si on avait titré "Les oreilles de Miqué sont des postiches" au dessus d'une niouze Amstrad. C'est un hasard malheureux, comme on dit. Remarquez, on dit aussi parfois "Qui se sent morveux se mouche".

...TELEX...TELEX...

- Même Codemasters arrête les 8 bits: plus de nouveaux jeux pour Spectrum ou CPC à partir de tout de suite. Seul le C64 bénéficie de quelques mois de répit.
- Steinberg vient de sortir Cubase sur Windows (à peine quelques mois après la version Mac).

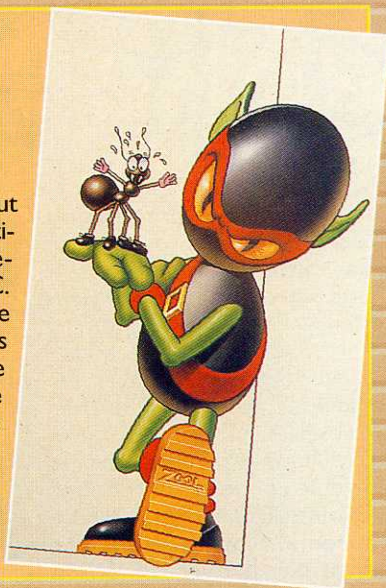
ÉCOLO

Ce mois-ci, toutes les infos de Joystick ont été écrites par des poissons (plus précisément par des haddocks, des brèmes, des silures, des goujons, des rascasses, une baudroie, des flétans, des épinoches et un colin pané).



EN AVRIL, NE TE DÉCOUVRE PAS D'UN POISSON

ZOOL 2



Alors que l'épisode numéro 1 est encore tout fumant sur PC, et que la version Amiga continue à ravir les possesseurs d'Amiga, justement, Zool 2 est annoncé sur Amiga et PC. Cette fois ci, il va s'agir de sauver la Nième dimension. Voilà. Bon, à dire vrai je n'en sais pas plus parce que nous n'avons reçu qu'une photo. En tout cas si c'est 2 fois mieux que le premier volet, ce sera super. Si c'est moitié moins bien ce sera moins bien, du coup. Mais comme c'était bien, même à moitié ça laisse de beaux restes. En fait on ne sait pas alors attendons le test.

SIM CITY 2000

C'est le titre du prochain Maxis (après Sim Farm et El Fish) prévu pour la fin de l'année. A l'attention des deux malcomprenants du fond: c'est une version améliorée et relookée de Sim City, où l'interaction des divers paramètres est mieux réalisée, avec des écoles, des hôpitaux...

BRÈVES D'AVRIL

ATTENTION



POISSON D'AVRIL MÉCHANT

• Le Docteur Mario, gynécologue à Mateure, dans le Gard, a porté plainte contre Nintendo, on imagine aisément pourquoi. Ses clientes venaient le consulter en disant: "Oh oui, ramasse-les, mes bonus".

• Il y a eu des magazines avec disquette en couverture, avec porte-clefs en forme de Game Boy, et même avec une cassette vidéo. Toujours soucieux d'en donner plus, Joystick le mois prochain sera vendu – pour le même prix! – avec une femme vivante, une tondeuse à gazon, un sachet de colins panés déshydratés, une ordonnance vierge au nom du Docteur Mario (gynécologue dans le Gard), un tractopelle, un ex-député de gauche (on a des surstocks, en ce moment), un des membres des Nouveaux (idem), trois autres magazines, le kiosque à journaux entier et l'intégrale de Jimmy Guieu dans la Pléiade.

MÉNAGERIE

Atari aurait dû se méfier. Après la sortie du Falcon, avec le projet du Jaguar, et avec dans les cartons les dessins préparatoires des Panther, Lion, Eagle et Snake, ç'a été une véritable catastrophe dans les bureaux de la firme américaine. L'Eagle a fondu sur la Panther, qui était en train de déchiqueter le Falcon avec ses grandes dents poilues, mais s'est fait mordre par le Snake, en train de fuir le Lion qui voulait le bouffer. C'est finalement le Jaguar qui a bouffé tout le monde à la fin. Après cette tragédie, Tramiel a déclaré: "Notre prochaine machine s'appellera Hypodermic Syringe".



Tiens? un trou.

DÉJÀ VU

Les célèbres jeux de Icom, Déjà Vu 1 et 2, bien nommés en raison du fait qu'on les connaissait déjà sur Macintosh et Atari ST, sortent dans le même package sur PC en version Windows. Utilisant naturellement la souris, ces produits accusent hélas leur grand âge et même si la réalisation reste très clean, il est à craindre que le systeme de jeu paraisse un peu obsolète de nos jours.





COMME AU BON VIEUX TEMPS

En Grande-Bretagne, un site de détection anti-missiles est en train de mettre en place un programme de mise-à-jour des systèmes électroniques qui coûtera environ un milliard et demi. Mais au lieu de s'équiper des dernières découvertes technologiques en date, ils prennent des vieux ordinateurs qui ont vingt ans! La raison? Les nouveaux émettent trop de radiations électro-magnétiques, qui pourraient interférer avec les trains d'atterrissage automatisés des avions, les systèmes de guidage des camions militaires, etc. Les vieux ne sont constitués que de gros relais mécaniques qui font beaucoup de bruit mais ne gênent personne. Et comme ça, au lieu de dire: "j'ai acheté 64 mégas de Ram pour ma bécane", ils pourront dire: "j'ai acheté 2 nouvelles cartes perforées, maintenant je peux faire aussi la multiplication et la division si elle est entière".

LES NEWS

LICENCE

L'avalanche de jeux qui s'inspirent de films à succès n'est pas près de s'arrêter. Level 9 s'apprête à sortir "Songe d'hiver", d'après le film d'Eric Rohmer. Vous dirigez le personnage de Karine et dans le premier tableau, vous devez vous faire chier dans un café sinistre le dimanche après-midi alors que les gens qui vous entourent écoutent la Lambada sur un juke-box nasillard. Dans le second tableau, vous devez échanger plus de dix banalités avec un personnage totalement insignifiant. Attention: la moindre phrase un tant soit peu intéressante ou originale

VÉRITABLE



POISSON D'AVRIL

est sanctionnée par 35 minutes d'immobilisation complète de l'écran. Il faut jouer fin! Le troisième tableau se déroule dans une voiture. Votre compagnon, Eric, est au volant et toutes les dix minutes, il dit "Ah, la vie, quand même". Vous devez répondre "Ah oui" en exagérant à mort, comme si vous étiez sur une scène de théâtre devant 10.000 spectateurs sans micro. Sortie prévue: hélas.

MAXIS FAIT FORT

P.A. O.K.

Après Sim City, Sim Earth, Sim Life, Sim Ant et le tout dernier Sim Farm, Maxis annonce son intention de créer un Sim Jean-Pierre Pernaut. On pourra ainsi modifier ce sympathique présentateur de toutes les manières possibles, lui étirer les oreilles, lui faire un nez ridicule, lui mettre quatre paires d'yeux et même lui donner l'air intelligent (mais il faudra durement potasser la doc avant d'en arriver là!). Sortie prévue: juste après Sim Sim, un simulateur du comique Sim.

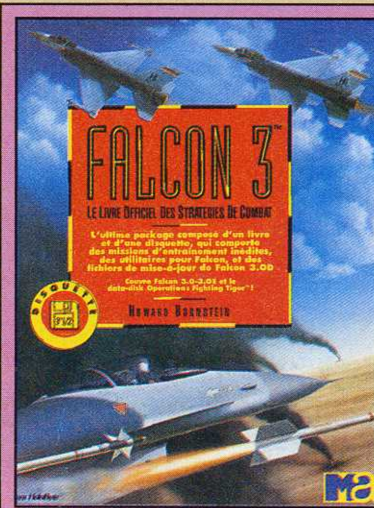


SIM PERNAUT

VICTORY



Electronic Arts annonce, pour mars, la sortie du wargame V for Victory III sur PC et Macintosh. Mars, ça veut dire qu'il n'est pas nécessaire de téléphoner afin de savoir si ce sera début ou fin mars. Et s'il ne sort qu'en avril on n'y sera pour rien. PC et Mac, ça veut dire qu'il n'est pas utile de demander si ça va sortir sur Storictrumigatrad. Si on en savait plus on le marquerait aussi. Dans ce Wargame se passant en Hollande en 1944, vous pourrez diriger les Allemands au cours du scénario Market Garden. On ne sait pas encore si il y aura un scénario "Anne Frank". Cela dit, le logiciel s'annonce intéressant d'un point de vue stratégique et le graphisme VGA ou Mac promet énormément. A noter que les possesseurs de Modem ou de câble null-Modem pourront jouer à deux machines.

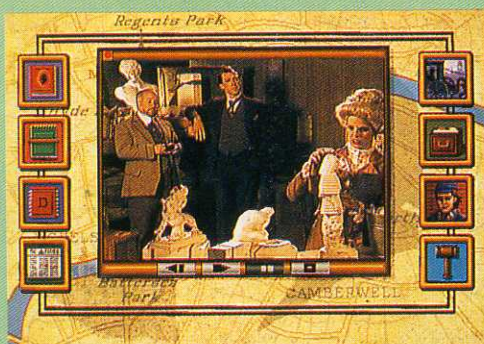


FALCON 3

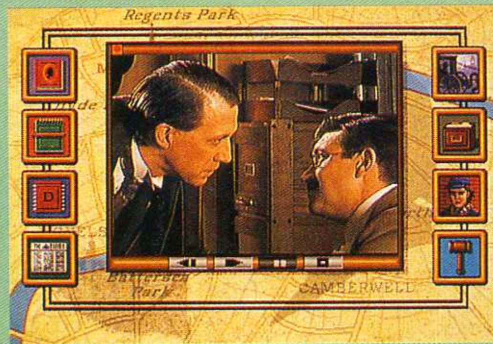
Edité par Micro-Application, Falcon 3 est un livre dédié au logiciel éponyme (et Azelma) de Spectrum Holobyte. Au fil de 360 et quelques pages, on y découvre comment piloter l'appareil afin de remplir les missions le plus efficacement possible. Bon plan, une disquette vendue avec le bouquin permet d'éditer son pilote, de s'entraîner sur tous les terrains et même de rajouter sa photo dans le menu des pilotes. Bref, voilà l'ouvrage idéal pour les passionnés.

...TELEX...

Certains vont bien sûr nous accuser d'être partisans, mais tant pis, voilà les faits: WHSmith et Menzies, deux des plus gros revendeurs anglais (ce sont des chaînes de magasins, un peu comme Darty) ont laissé tomber le CPC, le Spectrum, le C64 et le ST depuis Noël, pour ne garder que l'Amiga et le PC. Pendant ce temps, Jack Tramiel, revenu de retraite (comme d'autres reviennent de vacances) annonce que le Jaguar (une console de jeu 32 bits dont on avait beaucoup entendu parler, et qui semblait abandonnée) devrait finalement sortir bientôt.



CHER LOCK



La vie réserve parfois d'étranges surprises. Après Sherlock Holmes 1 et Sherlock Holmes 2 sur CD Rom PC et Mac, Icom surgit là où on ne l'attendait pas et par l'un de ces retournements de situation dont le sort est si coutûmier, l'éditeur, quitte à ébranler les fondements de la plus élémentaire des logiques, crée l'événement en faisant l'annonce, sans craindre de destabiliser un marché pourtant si peu fertile en surprises, de la sortie d'un titre dont j'ose à peine évoquer ici l'intitulé, l'angoisse de la nouveauté me scellant les lèvres. Bon allez tant pis. Icom, Sherlock 3, CD Rom.

MAUVAIS PLAN

(LE QUART D'HEURE DE JUSTE INDIGNATION DE MIC DAX)

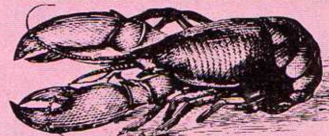
En général, dans une salle de jeu, quand une machine déconne en pleine partie, on vous rembourse ou on vous rajoute des crédits, c'est normal. Ben pas chez Intermeals, 55 rue de Clichy, dans le 18ème arrondissement de Paris. Non, chez Intermeals, c'est un peu spécial: on ne vous rembourse que si vous jouez en semaine. Le week-end, si ça plante, c'est tant pis pour votre gueule. Intermeals, c'est au 55 rue... Ah merde, je l'ai déjà dit. Ouaip, mais je leur en veux à mort, je ne vais pas m'en priver; Intermeals, entre deux sex-shops et entre Blanche et Pigalle.
Signé:

Mic Dax le preux

PRÉNOMS

Après des années de recherches, notamment au Centre d'État-Civil mormon de Salt Lake City, dans l'Utah, un chercheur albanais, dont le nom est tellement con qu'il est inutile de le reproduire ici, vient d'établir clairement (vous avez remarqué? On n'établit JAMAIS de manière floue, ou vaguement. On établit TOUJOURS clairement. C'est la LOI) les prénoms des machines que l'on connaît bien. Ainsi, l'Amiga 600 se prénomme Jules, les Atari 520 et 1040 s'appellent Raymond, le Mac (jusqu'au IIci) s'appelle Antoine (et à partir du IIsi, Riton-la-gambille), les PC se prénomment Esteban, et les consoles s'appellent toutes Bertrand-Eusèbe, sans distinction de marque.

CLUB DES

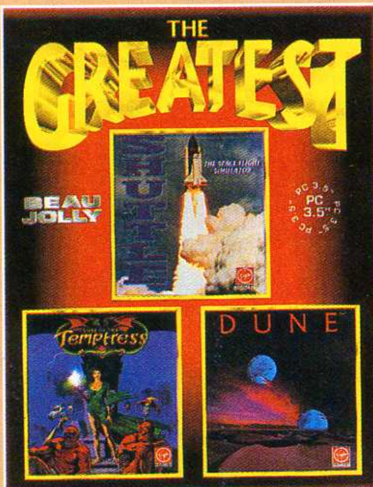


POISSONS D'AVRIL

On a même pu retrouver des trésors disparus: les C64 s'appelaient Carlos, les CPC Miquet, les Oric Dunœud (un prénom tombé en désuétude depuis) et les Spectrum Gnafron (un prénom lyonnais). C'est complètement scientifique, puisque c'est un chercheur qui l'a dit.

THE GREATEST

Virgin annonce la sortie de la compilation The Geatest proposant Dune, Lure of Tempress et Jimmy White Snooker sur Amiga. Côté PC, c'est pas mal non plus avec Dune, Lure of Tempress et Shuttle. Afin de mettre tout le monde d'accord, la version ST propose enfin Jimmy et Shuttle. Oui, les possesseurs de ST sont un peu les parents pauvres de l'histoire mais en période de disette, on ne fait pas la fine bouche...



...TELEX...

• Commodore accuse, pour le dernier trimestre de 1992, une perte de 75 millions de dollars, dûs en partie à une restructuration complète de la société. Rassurez-vous: les pertes, tant que c'est que des millions et pas des milliards, on s'en sort toujours. Tiens, y a qu'à voir Amstrad, qui ce dernier trimestre a réussi à faire des bénéfices (grâce aux antennes satellite) alors que tout le monde le donnait pour mort.

• Alvin Stumpf, qui avait quitté la direction d'Atari Allemagne il y a quelques mois, vient de prendre la direction d'Atari Corée du Nord. Non, je blague, de Commodore Allemagne. Décidément, ces gens-là ont une âme d'échangiste.

LES NEWS

CANNES

Le Festival des jeux de Cannes est, chaque année, une occasion exceptionnelle de se dorer la pilule en plein mois de février, grâce au micro-climat particulier de la région, mais surtout de jouer pendant douze jours à tout ce qu'on veut, de participer à des initiations et des tournois. Même à des jeux vidéo, si on veut, puisque Nintendo avait un stand; l'an dernier, ils avaient donné sur le parvis du palais des festivals le coup d'envoi de leur tour de France.



Les rolistes, faut toujours qu'ils se fassent remarquer.

On ne donnera pas le résultat des diverses compétitions, car leur analyse prendrait trop de place, mais on donnera quand même le résultat du palmarès qui faisait concourir les jeux édités au cours de l'année 1992 (jeux vidéo exclus). Selon les membres du jury (dirigé par Jean-Jacques Bloch de l'Evénement du Jeudi et composé de Roland Lecomte de l'AFP, de Gérard Mathieu de Disney-Hachette-Presse, de Jean-Pierre Driay de RMC, d'Olivier Roesch de la Revue du jouet, de Didier Guiserix de Casus Belli et de Michel Desangles ici présent; oui, c'est les mêmes chaque année, parce que nous ne céderons notre place que par la force des baïonnettes), les meilleurs jeux de l'année sont les suivants:

• Pour les 4-7 ans, Iceberg, chez Nathan, une excellente initiation à la stratégie (bien sûr, après 7 ans, ça commence à devenir fastidieux, mais c'est pas fait pour).
• Pour les 8-12 ans, Montgolfière, chez Eurogames. A bord d'une montgolfière, on doit atteindre la lune en s'accrochant aux adversaires ou en les endormant avec du gaz soporifique.
• Pour les 13-17 ans, Showtime, chez Kenner-Parker. C'est un jeu de mime tout con, mais c'est comme Pictionnary ou Trivial Pursuit: à partir du moment où on est entre potes, on se marre.
• Dans la catégorie stratégie: Gymkhana, chez Sentosphère. Il faut placer ses pions de sorte à encercler l'adversaire, ou à atteindre l'autre bout du plateau.
• Dans la catégorie simulation: Dune, chez Descartes, enfin disponible en français après des années d'attente. Les fans se jetteront dessus à juste titre: c'est excellent.
• Dans la catégorie lettres: le Lauréat, chez Delphis. C'est une variante très drôle du jeu du dico. Le meneur donne un début de phrase tiré d'un vrai bouquin, et chaque joueur doit inventer une suite possible. Après, on vote pour savoir quelle est la vraie phrase et qui a écrit quoi. Ce qui est particulièrement bien fait, c'est que les extraits proviennent de toute sorte de bouquin: romans, recettes de cuisine, articles de loi, bouquins de philo...
• Dans la catégorie société: Ces années-là, chez MB. Il faut deviner à quelle date (entre 1950 et 1990) s'est déroulé un événement donné, en pariant sur l'approximation (à deux ans près, à trois ans près...).
• Dans la catégorie convivialité: la Course aux initiales, chez Habourdin. C'est une variante du Baccalauréat (ou Petit Bac, selon les régions): on doit trouver un maximum de mots venant de l'anglais, ou de prénoms de chanteuses, ou n'importe quoi d'autre, selon les cas, mais en un temps limité et en posant des pions sur une grille. Jusque-là, ça ressemble au bac. Mais on peut, parfois, piquer des lettres dans la grille de l'adversaire, qui a en revanche le droit de parler sans cesse pour vous empêcher de vous concentrer.
• Enfin, le Super As d'Or est attribué à S.O.S. Plombier, chez Habourdin. C'est plutôt pour les petits, il faut enquiller des bouts de tuyaux les uns dans les autres pour rejoindre l'autre bord, un peu comme dans PipeMania, mais tous ne s'emboîtent pas de la même manière, et objectivement, on a fait des parties entre adultes, ça pose des casse-têtes à la Tetris parfois complexes.



Les joueurs (le jury est de l'autre côté, au bar).

Ce sont des jeux que vous pouvez acheter en confiance, on les a testés pour vous (et avec l'aide de l'association Stratégos, qu'on remercie vivement au passage, et dont on signale qu'ils organisent le festival des jeux de Parthenay en mai prochain, ceux qui habitent la région ont intérêt à ne pas le manquer).

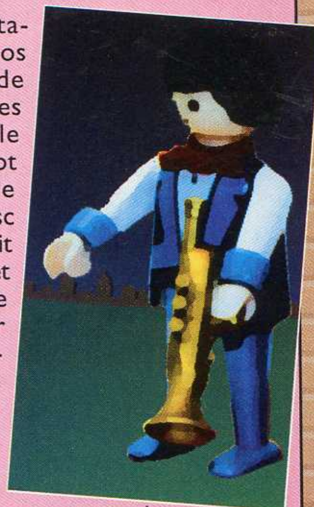
ÉPILEPSIE, DERNIÈRE

Finalement, tout ce bruit autour des quelques cas de crises d'épilepsie dues aux jeux vidéo aura au moins servi à faire avancer la recherche. Le Massachussets Institute of Technology, en la personne du professeur Johnson, vient d'établir clairement des liens entre certains motifs graphiques et l'apparition de diverses maladies. Ainsi, si l'effet stroboscopique (les "flashes") provoque bien des crises chez les sujets épileptiques photosensibles, l'apparition à l'écran de Super Mario provoque le cancer du foie, Sonic donne la gangrène, Zool donne la petite vérole et Terminator donne le scorbut. Les fans de Tetris ne sont pas épargnés: les pièces en forme de T donnent l'herpès, celles en forme de S donnent des flatulences et les grandes barres donnent envie de sauter par la fenêtre en disant chtouïng. Et tous les jeux de Loriciel rendent chauve. Et ceux d'Infogrames rendent sourd. Et ceux de Delphine rendent petit et nain. Vous êtes prévenus.


THE EUROPEAN APRIL FISH COMPANY (APPROVED)

EIN GUT SPIEL





Après l'adaptation sur micros et consoles de jouets célèbres tels que le Subbuteo (foot sur plateau), le Lego (data disc de Populous), les Scalextric (circuit de bagnoles), de GI Joe, des Trolls et de Barbie, voici une simulation de Playmobil en 3D annoncée par l'éditeur allemand Rühenschofthausen. Dans la peau de Jörgen Der Kleiner Playmobil, plusieurs missions vous seront proposées: construction d'un chantier, consultation de malades, travail à la ferme, gestion d'un cirque ou d'une caserne de pompiers, etc. Prévu sur PC et Amiga, le jeu sortira à Noël 93.

...TELEX...

• La guerre Sega/Accolade semble sur le point de se terminer, les tribunaux ayant refusé à Sega le droit de faire appel. Accolade a donc le droit de développer des jeux pour les consoles Sega sans demander d'autorisation à quiconque. Aucun autre éditeur n'a pour l'instant suivi le mouvement, et on ne sait pas qui va oser s'attaquer à Nintendo. Ben tiens, au fait, pourquoi pas Accolade, pendant qu'ils sont encore chauds?

• Philips vient d'acquérir les droits de 7th Guest pour le convertir sur CD-I.

DÉCENTRALISATION

Yep! les passionnés de micro-informatique ludique et professionnelle résidant en province (genre province sud) pourront se rendre à partir du 19 avril 93 au salon Isis. Ce salon, qui se tiendra à Toulouse au Théatre de la Source (23 Bis rue des Potiers), permettra au public de rencontrer passionnés et professionnels (Atari, Apple, Commodore, Philips, etc).

Si vous créez des jeux (pas vidéo, des jeux de plateau, de stratégie, etc), vous pouvez participer au concours international de créateurs de jeux de société de la ville de Boulogne. C'est là, par exemple, qu'Abalone a été découvert il y a cinq ans. Vous avez jusqu'au mois de juillet pour créer votre maquette et la soumettre. Renseignez-vous à l'adresse suivante: 14ème concours de créateurs de jeux, Centre culturel, 22 rue de la belle-feuille, 92100 Boulogne Billancourt. Ils vous enverront le règlement.

ÉCOLOMATIQUE



Après Eco Quest, Sierra continue sa grande croisade écologique en annoncant la sortie imminente de Lost Secret of the Rain Forest. Suite de Eco Quest, ce jeu destiné aux petits leur permettra de diriger Adam afin de l'aider à sauver la Forêt Humide. A mon avis, il serait plus utile d'empêcher les gens de couper les arbres mais qu'importe. Proposant un superbe graphisme comme l'éditeur en a le secret, le jeu comporte énigmes et scènes d'adresse. Naturellement, c'est annoncé sur PC.



SALON DE LA MAQUETTE



Bien plus intéressant que la moquette du salon, le salon de la maquette se tiendra du 10 au 18 avril 93 à la halle 1 du Parc des Expositions de la Porte de Versailles à Paris.
Dans ce monde fascinant où la réalité dépasse le rêve, passionnés et néophytes retrouveront, dans une ambiance décontractés, des tas de trucs, mais plus petits. Gageons qu'un public nombreux patati et patata.

PINBALL DREAMS

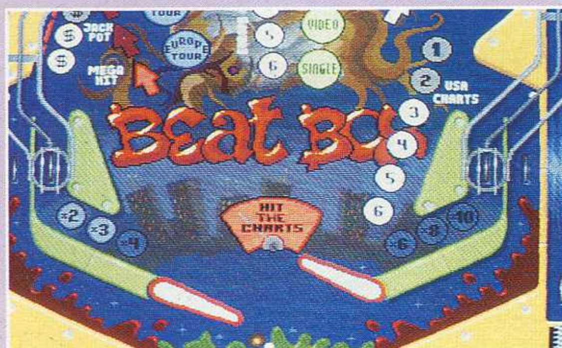
Le superbe Flipper de 21st Century Entertainment est annoncé sur PC. Outre le fait que cet éditeur a un nom particulièrement pénible à écrire alors que le coursier



attend ce texte dans le couloir et que Claude lui fait visiter les locaux pour la 42ème fois afin de le faire

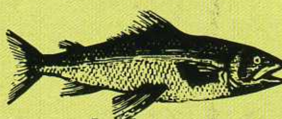


patienter, Pinball Dreams est décidément un jeu superbe. Si la version est aussi belle que celle de



l'Amiga, on devrait pouvoir s'amuser des heures. Au menu, 4 flippers, VGA 256, sons digitalisés et parties endiablées de 1 à 8 joueurs. Insert Coins et en route.

SILMARILS

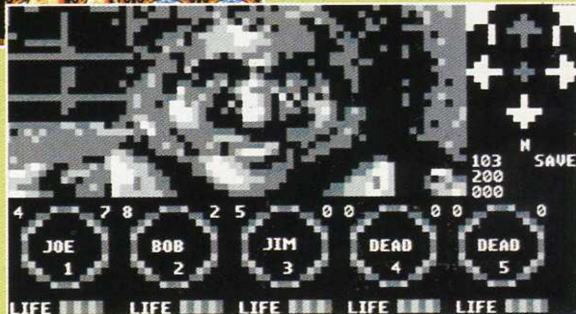


SOCIÉTÉ DES AMIS DES POISSONS D'AVRIL MORTS

Souvent, on reproche aux éditeurs de ne pas tenir compte des machines anciennes et de laisser tomber comme de vieilles chaussettes les possesseurs desdites machines. Heureusement, Silmarils annonce la sortie début avril de Ishar II sur ZX 81. Les graphismes 256 couleurs de la version PC ont été retravaillés en niveau de gris et il faut bien le dire, le résultat est pour le moins enthousiasmant. Et avec un Goldstar monochrome vert ou ambre, c'est encore plus beau. Premier d'une longue série, ce jeu devrait être suivi de Transantarctica sur Alice 32 (avec extension mémoire 2 Ko) et Métal Mutant sur Vectrex, cette dernière version proposant une option 3D. A noter également que Targan est en cours de développement sur Daï et Apple II (carte Chat Mauve requise). Une version pour Acorn BBC avec co-processeur est à l'étude.



La version PC d'origine...



...et la version ZX81 (époustouflante).

JURISPRUDENCE

En Angleterre, un procès mettant en présence deux éditeurs de logiciels professionnels vient d'établir une jurisprudence importante qui pourrait se répercuter sur le domaine ludique. Il s'agit de savoir si un logiciel est ou non copié sur un autre. On sait que jusqu'à présent, il suffisait que les graphismes et le code machine soient différents pour qu'un programme soit jugé différent d'un autre. Par exemple, on pouvait reprogrammer Lemmings en mettant des otaries à la place – des otaries qui creusent, grimpent, ont des parachutes, explosent en disant "oh no!" – et sortir le jeu en toute impunité. C'est désormais interdit, puisque la simple "ressemblance" (au sens le plus évident du terme) tombe sous le coup de la loi. Si ça peut obliger les éditeurs à accepter les idées originales des créateurs plutôt que de leur imposer de copier les concurrents, c'est une bonne chose.

CD NEWS

Ex fan des CD's, où sont tes années folles, que sont devenues toutes tes idoles ? Je parle de Guest et de bien d'autres choses qui ne semblent pas vouloir honorer nos lecteurs de leur présence. Si ça continue, il y aura plus de produits sur CDTV que sur micros.

MOULINEX

NORTH POLAR

VIRGIN
CDTV

Histoire de sortir un peu de la routine et aussi par la nécessité teintée d'un léger dépit que l'absence d'actualité m'oblige à adopter, commençons cette rubrique avec quelques titres sur CDTV. Côté détente, North Polar Expedition de Virgin, déjà testé sur micro il y a de cela quelques mois, est une bonne surprise. Certes, il ne s'agit pas d'un jeu à part entière, mais plutôt d'un éducatif habilement déguisé. Toutefois, c'est particulièrement beau et en dépit du côté un peu "rétro" de certaines images (genre Ektachrome années 50), l'ensemble est fort agréable. Vendu avec le volumineux ouvrage "To the End of the Earth" de Sir Ranulph Fiennes, hélas non traduit, North Polar permet de tout savoir de la marche d'une expédition. Au début de la "partie", on répond à un questionnaire portant sur le type et la quantité de matériel à emporter. Claude, qui a été scout, trouve ça super. Ensuite, il faut, de tableau en tableau, prendre la bonne décision. Afin d'aider ceux qui n'ont pas été scouts (comme Mic. Il a été réformé des scouts. Mais il n'en parle jamais), le logiciel comporte une banque de données consultable à loisir.





CD REMIX

MICRODEAL
CDTV

Dans un genre plus terre à terre, CD Remix édité par Microdeal est une sorte de fourre-tout destiné à faire de la musique pour nous les neujes. Dommage, j'te dis pas la daube que c'est. Ma rolepa tu gechar le CD, t'es dégouté de vivre tellement tu péris ta race. La vie de ma mère. Bref, ce logiciel comportant un éditeur de pistes, un bidouilleur de samples (sons échantillonnés) ainsi qu'une bibliothèque d'instruments est à réserver aux possesseurs de CDTV voulant jouer les DJ's mais on a connu Microdeal plus en forme. Larchouma sur sa teté.

LE MONDE





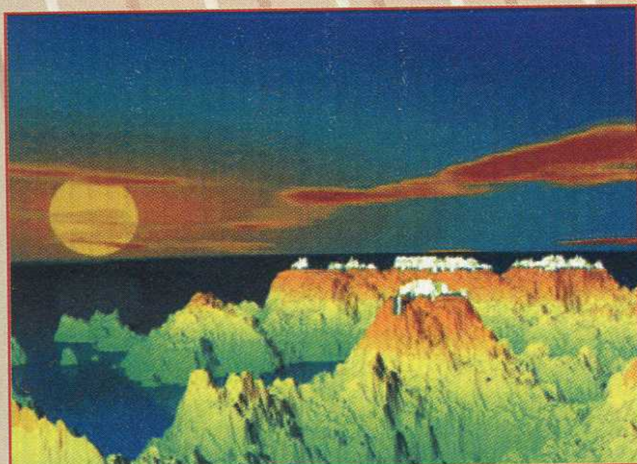


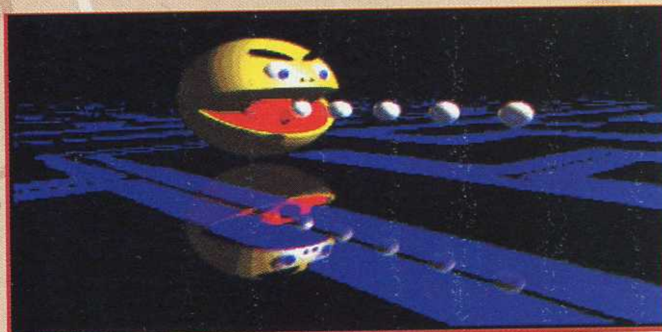
Co-édité par le journal Le Monde et Act Multimedia, La Chronologie du Monde est une gigantesque base de données permettant de naviguer dans des centaines de documents. Couvrant une période allant de 1944 à 1991, ce CD est tout naturellement destiné aux férus d'histoire contemporaine, mais aussi aux étudiants. Un menu, permettant une recherche par thème et par nom, offre la possibilité de consulter de nombreuses archives visuelles et sonores de l'INA.
Près de 50 ans de la mémoire du monde (sans majuscules) sur un si petit bout de plastique, ça laisse rêveur. Sur quel support sera porté le volume 2 (1991 à 2038) ?

HOT STUFF

Exit du CDTV et en route pour le PC avec l'unique livraison du mois. Hot Stuff, produit par Screen Artist, est l'un de ces produits étranges dont on se demande de quel cerveau torturé il est issu. Je ne vous le cacherai pas plus avant, Hot Stuff n'est ni un jeu, ni un utilitaire, ni même un programme, mais un catalogue. Je comprends l'idée des éditeurs qui pensent (à juste titre) qu'il est onéreux de faire un CD ROM digne de ce nom bourré de données originales mais d'un point de vue d'utilisateur, c'est mettre la charrue avant les bœufs que de lancer sur le marché des CD thématiques alors que le marché du logiciel en est à peine à ses débuts. C'est un peu comme s'il n'existait en librairie qu'un roman pour 50 catalogue divers ("Patterns du monde entier", "500 New Batiks", "The Complete Image Bank of Red Bicycles", etc.). Bref, dans ce CD ROM, on trouve des tonnes d'animations ".FLI" réalisées avec Autodesk 3D Studio, des images diverses et variées, des sons et des musiques destinés aux différentes cartes, des démos commerciales pour différents constructeurs et même de véritables démos pirates (à moins que "Cracking Crews" ne soit une nouvelle variété de pain suédois mais ça m'étonnerait). Wasa is proudly to Present a New Sequel of Smortjbrodj (Thanks to Heudebert for Cheat Mode). Cela dit, c'est très beau.







SUITE

SEVEN PLUS

MGE MAC



Sur Macintosh, MGE Communications propose Seven Plus, une compilation de Freewares et Sharewares divers, variés et parfois avariés. On trouve les sempiternels générateurs de fractales, les collections de Wallpaper et d'icônes et, heureusement, quelques démos de logiciels pro, genre Xpress et Stratavision 3D. En prime, quelques init "gaguesques" permettant de perdre son temps et celui du processeur, mais c'est rigolo.

VINTAGE

SEATTLE SUPORT GROUP MAC/PC

Chez Seattle Support Group, la collection Vintage est un ensemble de CD ROMS regroupant des photos de tous types. Répondant au doux nom de "Melange", "Medley" et "Mosaïc", ces CD comportent à chaque fois des images de plusieurs formats classées par familles. Un logiciel, livré avec, permet de passer les images par page de six ou en plein écran. A noter, ce qui n'est pas toujours le cas, qu'on trouve également un dossier contenant des images à imprimer. Intéressant pour les bidouilleurs d'écrans.

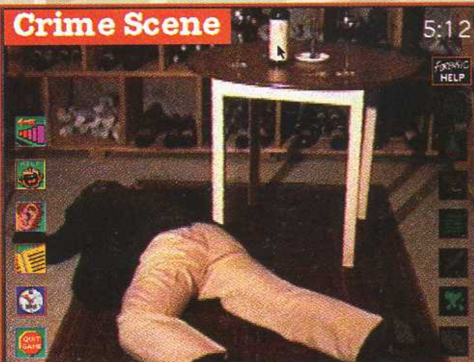




VIRTUAL MURDER

CMC MAC

Terminons enfin avec un superbe jeu de Creative Multimedia Corporation (CMC, quoi). Appartenant à la série des Virtuals Murders, Who Killed Sam Rupert est une enquête policière interactive. Présenté avec de superbes menus, ce jeu, même s'il consiste à se balader dans une gigantesque arborescence, comme c'est souvent le cas avec ce type de produit (généré à l'aide de Macromind Director), est très intéressant. Comme dans les romans policiers tendance "Quai des Orfèvres", le jeu commence lorsque le meurtre vient d'être commis. Vous vous rendez alors sur place en cliquant sur un menu. Ceci fait, vous pouvez cliquer sur certains objets afin de les agrandir, analyser les empreintes, les fibres, etc. Il est possible d'interroger les témoins et suspects. Comme dans Sherlock, les gens s'expriment en anglais tandis qu'apparaît une animation Quicktime mais ici, il est heureusement possible de lire les dialogues à tête reposée à l'aide d'un carnet se remplissant automatiquement. Chaque action coûte un certain nombre de minutes et le but de la manœuvre est d'arriver à une conclusion avant d'avoir épuisé son capital





LES DIFFERENTS PRODUITS TESTES DANS CETTE RUBRIQUE, SONT DISPONIBLES CHEZ : EURO CD : (16 1) 40 09 80 30

1 jeu génial, 2 gamins géniaux

McDonaldland™






CATASTROPHE! Le Sac Magique de Ronald McDonald™ a été emporté par le Hamburglar™! HEUREUSEMENT! Mick™ et Mack™, les M.C. Kids™, sont là pour sauver la situation! Un monde de merveilles vous attend dans McDonaldland™. C'est un pays magique, avec plus de 30 niveaux époustouflants remplis d'étranges créatures et de surprises à découvrir. McDonaldland™ vous propose un mode de coopération 2 joueurs. Et si vous n'êtes pas très chaud à l'idée de jouer la tête en bas, la pesanteur de la lune vous fera changer d'avis !



DISPONIBLE SUR AMIGA, ATARI ST, C64, IBM PC ET COMPATIBLES



Les graphismes peuvent varier en fonction de l'équipement.

Plateau, roles, micro, même combat !

Sur un jeu micro, on se dit souvent, "Ce n'est pas réaliste, un vrai joueur ne réagirait pas comme ça"... Parce que bon, même si l'intelligence artificielle et la qualité des jeux micro se développent de jour en jour, rien ne remplace la spontanéité humaine, ni le plaisir de se confronter à ses pairs. Vous qui êtes fasciné par Civilisation, Dune ou Alone in The Dark, faites-en profiter vos copains et jouez ensemble à leur version de table.

Board-games, RPG et wargames, kesako?

On distingue les jeux de plateau (que les "experts" appellent des board-games), les jeux de rôles (que les, etc. nomment des RPG -Role Playing Game) et les jeux de simulation de guerre (que les, etc. etc. des wargames). Nous avons pris le parti de ne traiter que les deux premières catégories. Néanmoins, vous trouverez Battletech et Siège qui, quoi qu'on en dise, sont tout de même des wargames, dans la partie des jeux de plateau (j'entends d'ici les puristes hurler à l'hérésie... mais c'est MON article et je fais ce que je veux).

Jeux de plateau

Il ne s'agit surtout pas ici de simples jeux de société comme le Monopoly ou de classiques comme les échecs (également adaptés sur micro, soit dit en passant), mais des jeux de plateau nouvelle génération, plus complets et beaucoup plus prenants. Ces jeux peuvent aborder n'importe quel sujet. Les fans de bagnoles sont fous de Formule Dé (jeu de F1) ou de Car Wars (genre Mad Max) ; les armoires-à-glaces adorent Blood Bowl (un jeu de foot US médiéval-fantastique!) ; les truands raffolent de Super Gang (rackets et braquages à l'appui); les historiens ne parlent que de Res Publica (jeu politique dans la Rome antique), etc. Leur principale qualité commune est, évidemment, la convivialité et leur variété car il y en a vraiment pour tous les goûts. Malheureusement, seuls quelques-uns ont inspiré une version micro; quelques-uns, mais probablement les meilleurs...

Jeux de rôles

Au contraire des jeux de plateau, vous n'avez besoin que des joueurs pour faire une partie de jeu de rôles. Après avoir créé votre personnage, vous l'incarnez par le dialogue, en influençant le déroulement d'un scénario que le Maître de Jeu a préparé pour accomplir une mission quelconque (délivrer des prisonniers, trouver des trésors...). On a très vite créé des règles pour éviter que le Maître ne soit achevé par les joueurs, et le résultat des actions est alors obtenu en comparant un tirage de dés à des tableaux. Par souci de réalisme, on a parfois abouti à des systèmes ultra-compliqués avec d'atroces formules (alors, si je suis à 10 mètres d'un nain avec une armure de coeff 3 et que j'ai un arc de coeff 4, vu qu'il y a du vent, ça fait un malus de -10 mais comme j'ai 17 en Force, ça revient à un bonus de 2, oui, mais...). Les thèmes abordés par les jeux de rôles ne sont limités que par notre imagination, parfois très délirante: dans Toons, vous êtes un toon à la Tex Avery, dans In Nomine Satanis, vous êtes un démon semant la confusion (vous foutez le bordel quoi !) sur la Terre... Mais les plus populaires restent quand même le médiéval-fantastique, la science-fiction et l'horreur.

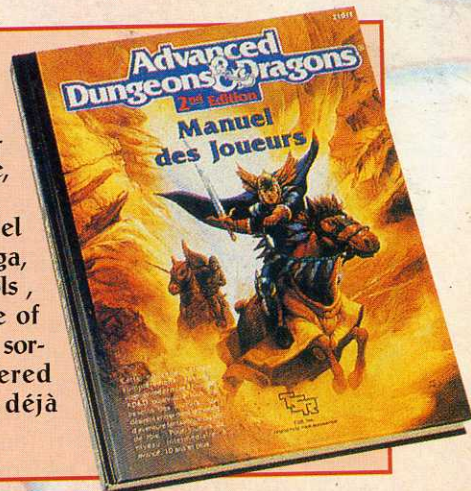
Ce dossier ne traite de que jeux traduits ou édités en Français, ne cherchez donc ni Space Hulk, ni MegaTraveller, ni Twilight 2000... et vous les trouverez dans les indispensables Relais Descartes et autres boutiques spécialisées. Amusez-vous bien! CALOR

Remerciements à Valérie Lahanque des Jeux Descartes

Advanced Dungeons & Dragons

(TSR/Hexagonal et Jeux Descartes)
Jeu de Rôles
Le vénérable ancêtre

AD&D a posé tous les concepts de base des jeux de rôles médiévaux-fantastiques: alignement, expérience... tout (en fait, AD&D vient lui-même de Dungeons & Dragons mais bon...). C'est d'ailleurs le plus joué dans le monde. Faites vos économies car depuis sa création, les scénarii, modules... pleuvent chaque année. En tout cas, vous serez sûrement séduit par l'un des univers de jeu: Greyhawk, Dragonlance, les Royaumes Oubliés... et le dernier en date, Dark Sun. Bon courage!
SSI est l'adaptateur officiel d'AD&D sur micro (Amiga, PC) avec les séries des Pools , de Dragonlance et de Eye of the Beholder . Vivement la sortie de Dark Sun: Shattered Lands qui se présente déjà comme un futur hit..



L'Appel de Cthulhu

(Chaosium/Jeux Descartes)
Jeu de Rôles
Cthulhu, Nyarlathotep, Yog–Sothoth et les autres

AdC est, sans conteste, le meilleur jeu de rôles dit d'ambiance, exploitant "l'indicible réalité" décrite par H.P. Lovecraft dans ses romans. Vous incarnez un investigateur dans les années 20, à la poursuite d'indescriptibles créatures qui veulent asservir l'humanité à travers le monde. Vous démantelez d'étranges sectes, enquêtez sur de trou-bles personnages... AdC bénéficie d'un remarquable suivi par les Jeux Descartes en modules et un jeu de plateau Horreur à Arkham. Quel plaisir de devenir fou de terreur!
Il n'existe encore aucune adaptation d'AdC, mais Infogrames a remis Lovecraft au goût du jour, avec son génialissime Alone in the Dark et le plus classique Shadow of the Comet (qui a la licence officielle de AdC de Chaosium) sur PC.



Battletech

(FASA/Jeux Descartes)
Jeu de Plateau
Fulguro-Poing !

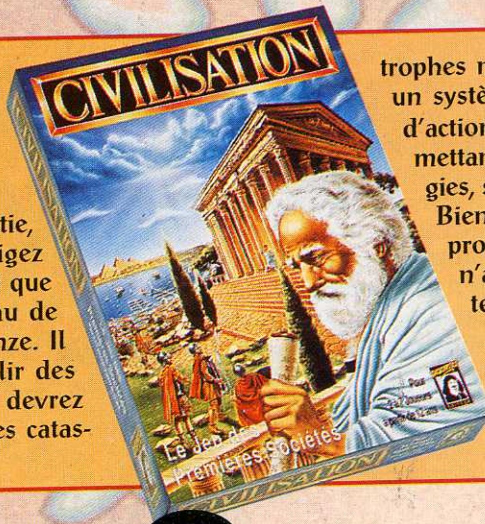
Dans ce jeu de combat, vous contrôlez un ou plusieurs BattleMachs, des robots de dizaines de mètres, dans une guerre totale au XXXIème siècle. Votre seul et unique objectif est de rester le dernier survivant sur le champ de bataille. La boîte de base comprend tout le nécessaire pour l'éclate totale. Des tonnes de modules sont disponibles, comme des figurines en plastique pour remplacer vos pions en carton... et même un jeu de rôles nommé TechnoGuerriers (FASA/Hexagonal) où vous incarnez un pilote de BattleMach. Séquence Transformers ou Goldorak.
L'univers de Battletech a été adapté trois fois sur micro, le dernier en date étant le Battletech II d'Infocom sur PC, où vous incarnez un TechnoGuerrier.



Civilisation

(Gibsons Games/Jeux Descartes)
Jeu de Plateau
Maître du monde

C'est l'un des meilleurs jeux alliant diplomatie, stratégie et gestion économique. Vous dirigez un peuple de l'Antiquité (Romains, Grecs...) que vous essayez de mener au plus haut niveau de civilisation, du néolithique à l'âge de Bronze. Il faudra apprendre à gérer la natalité, établir des villes, développer le commerce, etc. Vous devrez aussi affronter les autres civilisations ou les catastrophes naturelles. Le jeu est fondé sur un système de cartes d'évènements et d'actions. Les règles, tout en vous permettant d'élaborer de subtiles stratégies, sont faciles d'accès. Un must!
Bien que le Civilisation de Microprose sur Amiga, ST, PC et Mac, n'ait rien à voir avec le jeu de plateau, il est évident que le créateur du jeu, Sid Meier, est un fan du genre.



Dune

(Avalon Hill/Jeux Descartes)
Jeu de Plateau
Arrakis, planète des sables

La nouvelle édition de Dune par les Jeux Descartes témoigne de l'engouement actuel pour l'univers de Franck Herbert. Vous contrôlez l'une des six "puissances" qui convoitent Arrakis - surnommée Dune à cause de ses vastes étendues désolées - pour l'Epice. Vous serez vainqueur si vous parvenez à prendre le contrôle de points stratégiques de la planète. Selon votre camp, les ressources économiques, militaires, stratégiques diffèrent et il faudra tirer parti de vos forces. Les tours de jeux mêlent négociation, combats, exploitation de l'Epice... Génial!

Dune, le jeu, n'a jamais été officiellement adapté sur micro; mais tous les mots ne suffiraient pas pour qualifier les fabuleuses versions de Cryo - l'un des plus beaux jeux à mon goût - et de Westwood que propose Virgin.



Full Metal Planète

(Ludodélire)
Jeu de Plateau
Metallica !

Dans ce wargame économique, les joueurs dirigent leur propre armada d'engins d'exploitation minière sur une planète extraterrestre. Le vainqueur est celui qui rapporte le plus de minerais et d'engins. Ces engins, justement, sont multiples (et représentés par de superbes figurines de plomb): pondeuse pour produire d'autres unités, crabe de transport, chars et "gros tas" (tank avec des armes à longue portée)... Le système de jeu est simple, avec un temps limité à trois minutes par tour. Il y a très peu de place au hasard, excepté pour le terrain qui, à cause de marées, change de configuration à chaque tour.

Personne n'a pu échapper aux versions micro de Full Metal Planète puisqu'il a été adapté sur tous les standards, Amiga, ST, PC et Mac .



Hero Quest

(Games Workshop/MB)
Jeu de Plateau
Couloirs, monstres et trésors

Hero Quest exploite les ingrédients des jeux de rôles médiévaux–fantastiques et en simplifie à l'extrême certains mécanismes. Un Maître de Jeu suit un scénario en dirigeant des monstres, en plaçant les portes, trésors, etc. sur le plateau de jeu, tandis que les joueurs doivent agir en équipe pour atteindre un objectif. Quatre personnages: un barbare, un voleur, un magicien et un enchanteur, chacun possédant des caractéristiques et pouvoirs spécifiques. C'est un jeu classique où les dialogues avec les rencontres ne sont pas possibles. Comme Space Crusade, l'abondant matériel fourni renforce le plaisir de jeu.

Gremlin a réalisé une adaptation de Hero Quest d'une remarquable fidélité (trop?) disponible pour l'instant sur Amiga et ST avec un datadisk comprenant de nouveaux scénarii.



LIVRE DES QUÊTES



Jeu de Rôles des Terres du Milieu

(I.C.E./Hexagonal)
Jeu de Rôles
Voyage avec Bilbo et Gandalf



L'univers de Tolkien est indéniablement à l'origine du médiéval–fantastique, c'était la première fois qu'un monde imaginaire était aussi fouillé. Dans ce jeu, très fidèle à l'oeuvre du Maître, vous revivrez les aventures fantastiques de Bilbo et ses compagnons. Le complexe système de jeu de JRTM le réserve donc aux rôlistes confirmés. Mais les fans de la saga des Anneaux ne manqueront pas d'y puiser des informations détaillées sur les créatures, les villes, etc. grâce à de nombreux modules aux superbes illustrations.

Le Seigneur des Anneaux a été adapté par Electronic Arts avec (on l'aurait parié) Lord of the Rings et The Two Towers et par PPS avec War in the Middle Earth.

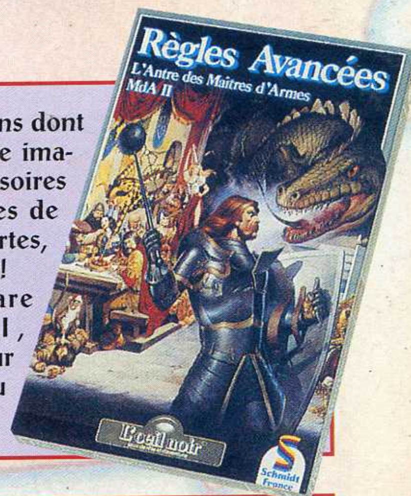
L'Oeil Noir

(Schmidt) • Jeu de Rôles

Pour bien commencer

Ce jeu est idéal pour s'initier aux jeux de rôles (on peut lui préférer Dungeons & Dragons, plus fourni en extension). Vous vivrez d'extraordinaires aventures dans un classique monde médiéval–fantastique composé de l'Aventurie, Tharoune et du Nouveau Monde. Les règles sont très claires et évolutives, avec des Règles avancées optionnelles pour suivre l'évolution de vos personnages.

L'Oeil Noir dispose d'extensions dont Havena, une remarquable ville imaginaire complète, et des accessoires de décors en carton (planches de sols et de murs, meubles, portes, figurines). Simple mais efficace! Attic Software nous prépare actuellement Blade of Destiny II , l'adaptation de l'Oeil Noir sur micro (quelqu'un a-t-il entendu parler du premier volet?)





Sherlock Holmes

(Sleuth/Jeux Descartes)

Jeu de Plateau

Elémentaire mon cher Watson!

Il ne s'agit pas d'un jeu de plateau au sens propre puisque le matériel ne comporte pas de plateau. Il s'agit d'un classeur où vous trouverez un livret d'énigmes, un livret de réponses et des fac-similés où chercher les renseignements: carte de Londres, annuaire, extraits fictifs du Times... Après avoir lu l'exposé d'un cas, les joueurs se reportent au matériel fourni pour chercher des indices et suivre les différentes pistes. On répond ensuite à une série de questions sur l'affaire et, selon l'exactitude et la rapidité des réponses, on obtient des points. Très fidèle à l'oeuvre de Sir Conan Doyle, c'est jeu est très prenant en équipe.
Détective Conseil a été adapté sur PC CD ROM et MAC CD ROM par Icom.

Siège

(Rexton/Eurogames)

Jeu de Plateau

Châteaux, places fortes et forteresses

Siège est un wargame à l'échelle tactique 1/1 (chaque pion représente un homme) qui le rend très vivant. Le but de chaque scénario est de prendre possession d'une place forte, défendue par les troupes adverses.Les scénarii sont plus ou moins longs selon la difficulté. En fait, Siège fait partie d'une gamme de wargames compatibles (Cry Havoc, Croisades...). Des extensions comme le Château des Templiers, et des décors en volume et des figurines, sont aussi disponibles pour augmenter le plaisir de jeu.
Mindscape a légèrement (beaucoup) modifié Siège en l'adaptant sur PC. En effet, la version micro est fantastique sur les bords (vous dirigez des orques, magiciens, etc.). Un data–disk Dogs of War est également disponible.



Space Crusade

(Games Workshop/MB)

Jeu de Plateau

Space Marines et Genestealers

Dans Space Crusade, dont le thème est très inspiré d'Aliens, vous dirigez un groupe de Space Marines en lutte contre d'affreux aliens, les Genestealers, qui hantent des épaves de vaisseaux. Vous disposez de matériel et d'armement sophistiqués dont l'utilisation judicieuse est la clé de la victoire. Les objectifs des scénarii sont très variés. Les règles sont très simples à assimiler. Le matériel de jeu est très impressionnant: plateau avec des décors en volume, figurines en plastique, etc.
Gremlin a adapté Space Crusade sur Amiga, ST et PC et un data-disk vient de sortir, testé ce mois-ci par Seb.

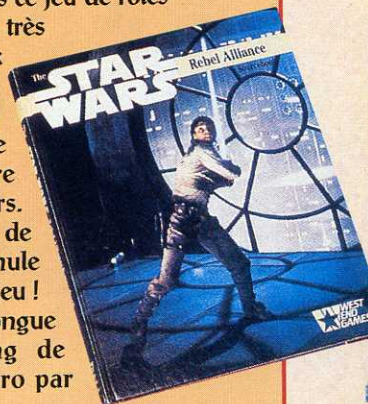


Star Wars

(West End Games/Jeux Descartes)

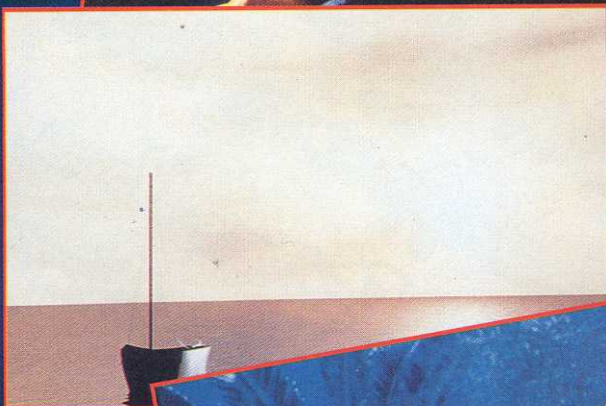
Jeu de Rôles • La Force et le Côté Obscur

La meilleure trilogie de tout l'histoire du cinéma et également le meilleur jeu de rôles SF disponible. Retrouvez Luke, Han, Leia, Vador et les autres dans ce jeu de rôles aux règles simples et aux scénarii très mouvementés. De nombreux modules permettent même aux fans non rôlistes de connaître à fond la moindre planète, le moindre personnage, le moindre vaisseau du monde de Star Wars. Une véritable mine d'infos. Un jeu de plateau Guerriers des Etoiles, simule les combats spatiaux. Grand est ce jeu ! Les fans vont enfin, après une longue attente, pouvoir jouer à X–Wing de LucasArts. Testé dans ce numéro par Lord Casque Noir .



IMAGINA 93 VIRTUELLEMENT VOTRE







Les 17, 18 et 19 février dernier, se déroulait, dans la Principauté de Monaco, le maintenant célèbre et reconnu par tout le milieu des "nouvelles techniques de l'image", Imagina, cuvée 1993. Pour cette 12ème édition, dont nous vous parlions déjà dans notre numéro de février, un terme était à l'ordre du jour: la virtualité. Ajoutez à celui-là la notion de temps réel et vous obtiendrez, dans un subtil assemblage, ce qui a pu faire les temps forts de l'Imagina 93. Vous allez me dire, mais ce n'est pas cela l'Imagina! C'est une compétition entre des "clips" d'images de synthèse, rivalisant de talent dans la forme, dans la maîtrise d'images étonnamment nouvelles et d'originalité dans le fond, ce que l'on pourrait appeler la touche artistique du tout. A ce titre, l'excellente émission l'Oeil du Cyclone, diffusée le 27 février sur Canal+, a pu, d'une manière aussi concise que complète, vous faire faire le tour de l'Imagina 93, en images et en sons. Et quelles images! Mais, il faut tout de même le savoir, l'Imagina, ce n'est pas que ça. Et plus exactement, l'Imagina, pour les spécialistes parmi lesquels on peut, sans erreur, vous compter, c'est avant tout une série de conférences données par les spécialistes de la virtualité, de la téléprésence, de la vie artificielle, ou encore, des effets spéciaux pour lesquels les nouvelles techniques de maîtrise de l'image sont un atout essentiel.

DE L'AUTRE COTÉ DU MIROIR: UN MONDE VIRTUEL.

La virtualité est, sans aucun doute, un aspect de la science aussi fascinant que préoccupant. Pour nous autres, joueurs, la virtualité est une promesse pour des jeux révolutionnaires où l'interaction homme/machine sera totale, même si l'on est encore dans le flou artistique le plus complet. Pourtant, et paradoxalement peut-être, le terme de virtualité couvre encore bien des réalités diverses. Il faut l'admettre, chacun des conférenciers avait à peu près sa propre définition de la virtualité et de ses applications. Dans ce cas, dur de parler de virtualité au singulier!



Bruno Lesieur

15 Degrés Sud, réalisé par Bruno Lesieur de l'ENSAD. Une fois encore, les écoles et unversités se déchaînent.

La première session de cet Imagina 93 était consacrée à la téléprésence. Brièvement, pour ne pas accorder plus de place qu'il n'en convient à un sujet qui n'est pas trop le nôtre, la télépresence consiste à agir à distance sur des corps mécaniques, du moins physiques, en apportant à l'opérateur qui manoeuvre, le maximum de renseignements sur l'élément qu'il manipule. C'est ainsi que Jean-Philippe Quin, de Dassault Electronic, a présenté le projet DARDS (Démonstrateur Autonome à Rapidité de Déplacement pour la Surveillance). DARDS est, d'une façon plus explicite, un véhicule dirigé à distance, destiné à intervenir aux endroits où l'être humain ne pourrait pas survivre (lors d'un accident nucléaire par exemple). Je ne rentre pas dans les détails techniques, vous vous êtes, d'ores et déjà, apperçu que la téléprésence ne concernait que peu, voire pas du tout le monde des jeux vidéos. Néanmoins, la téléprésence permettra de développer les interfaces hommes/machines au niveau industriel, et l'on peut espérer avoir, dans quelques années, des retombées dans le domaine des applications de jeux vidéos. A vous de laisser libre cours à votre imagination!

PREMIERS PAS DANS LA VIRTUALITÉ!

Une fois passée cette session de téléprésence qui laisse perplexe, l'Imagina nous préparait une session de télévirtualité. Dans le mot télévirtualité, il y a le préfixe télé mais, surtout, le terme de virtualité. Si les conférenciers de la première session utilisaient des termes comme virtualité, actions virtuelles, simulation etc... leur définition de la virtualité était encore bien loin de ce que l'on souhaiterait pour l'univers du jeu de l'avenir.

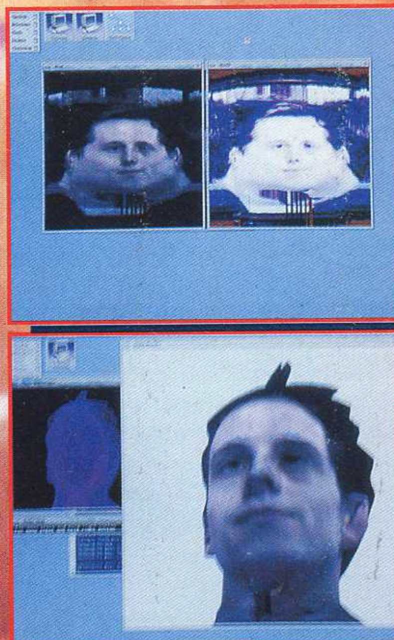


Le public de l'Imagina pouvait suivre, sur un grand écran, le déroulement de la visite virtuelle de Cluny. Au premier plan, le Père Di Falco en pleine exploration.

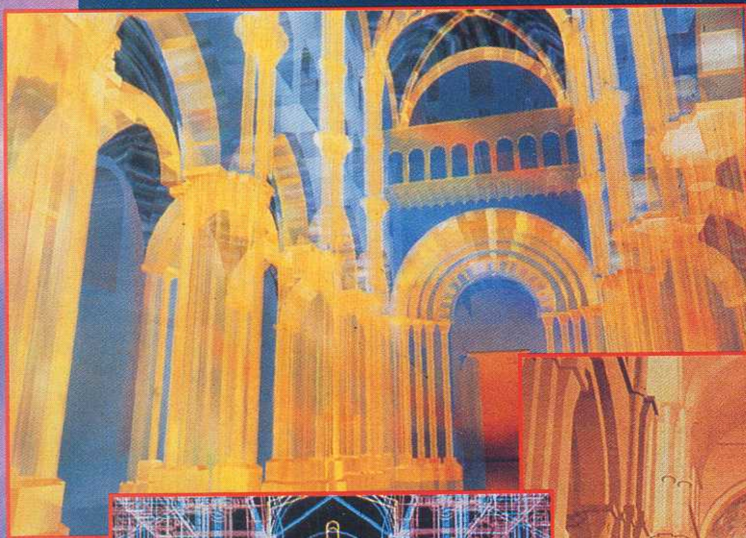
Première -et non des moindres- utilisation de la télévirtualité, celle que présentait Philippe Quéau, représentant l'INA, l'Institut National de l'Audiovisuel, sans lequel il n'y aurait pas d'Imagina. Cette application est, en fait, d'une manière pratique, le téléphone du futur. Tout le monde connaît plus ou moins cette application qui consiste à téléphoner à un individu, et de le voir simultanément sur un écran. Non seulement vous pourrez parler à votre grand-mère qui se trouve à l'autre bout de la France, mais vous pourrez aussi la voir! L'intérêt de ce système est qu'il utilise les réseaux commutés à bandes étroites ou, pour être plus clair, les lignes téléphoniques, par exemple. Mais j'en viens tout de suite à l'application certainement la plus proche des jeux vidéos, la rencontre virtuelle qu'organisait Hervé Tardif (Médialab) dans l'Abbaye de Cluny, reconstituée virtuellement à partir des données fournies par IBM France. Vous allez comprendre que le Cobaye (le film), et l'image de la réalité virtuelle qu'il nous donnait, ne sont pas si loin de la réalité (virtuelle!), enfin presque! A la question: à quand les jeux vidéos virtuels comme ceux du Cobaye? On peut répondre: dans une dizaine, ou plutôt des dizaines d'années. Ce sera pour notre retraite de joueur.

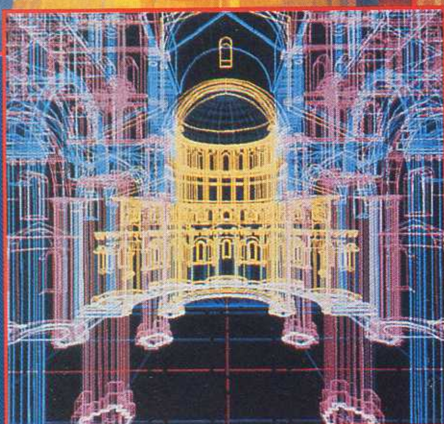
RENCONTRE EN TERRE VIRTUELLE!

L'expérience faite par Hervé Tardif se déroulait entre Paris et Monaco, avec à Paris...... Conservatrice du Musée de l'Abbaye de Cluny et à Monte-Carlo, le Père Di Falco. Cette rencontre en terre virtuelle, l'Abbaye de Cluny, (abbaye cistercienne du XIIème siècle ayant été détruite à près de 90% lors de la Révolution de 1789), ouvre de très larges horizons et préfigure, sans aucun doute possible, l'orientation que prendront les jeux dans les années à venir.



Monique Nahas, Hervé Huitric et Marie-Hélène Tramus, Prix Pixel INA dans la catégorie recherche pour une animation de bases de données laser. Les données du visage ou du corps, sont transmises à l'ordinateur après une analyse laser. Une fois les données acquises, il devient possible de faire ce que l'on veut avec l'image. En prenant différents états du visage, il est alors possible de faire une animation complète. Pour Hervé Huitric, ce système préfigure aux caméras de l'avenir, avec lesquelles on pourra obtenir des images en 3D.

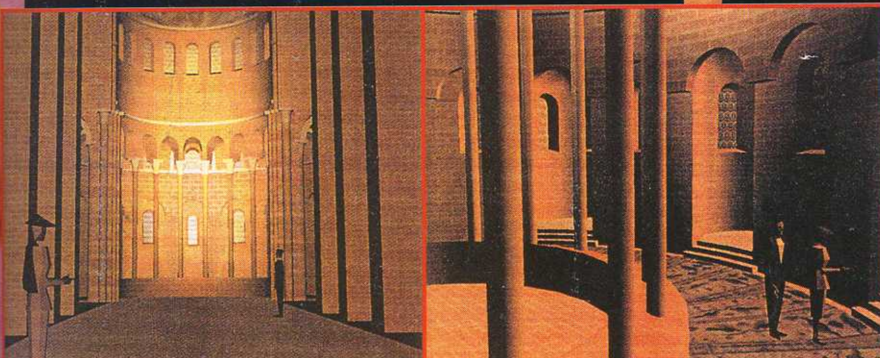




Un travail extraordinaire d'IBM pour rassembler les données relatives à l'ancienne Abbaye de Cluny. C'est sur cette fantastique base de données que s'est faite le reconstitution 3D, les graphismes étant, bien entendu, simplifiés afin de permettre une animation en temps réel quasi parfaite.

Bien entendu, rien à voir avec le jeu proprement dit. Pourtant, il n'y a qu'un pas à faire entre la visite virtuelle d'un bâtiment détruit il y a plus de deux siècles et la création d'un monde virtuel ludique où l'interaction entres joueurs devient possible. De plus, par le biais du réseau Numéris, les deux personnages représentés virtuellement peuvent être "ensemble" alors que des centaines de kilomètres les séparent. Les représentations 3D des personnages virtuels sont encore grossières, mais pour avoir une animation en temps réel assez fluide, il ne fallait pas trop de détails superflus. Pour ce qui est des représentations en 3D de visages humains, les travaux de Monique Nahas, Hervé Huitric et Marie-Hélène Tramus, professeurs en Art et technologie de l'Image (ATI) l'animation de base de données laser, préfigurent un nouveau genre d'images (voir photos à ce sujet). Une fois de plus, la réalité rejoint pratiquement la fiction. Si vous avez en tête la scène de Running Man (le film de Paul Michaël Glaser) où Schwarzenegger meurt "en images", sachez que les images de l'avenir vont dans ce sens. D'où un problème d'éthique évident. Faudra-t-il, dans un avenir proche, garder notre confiance dans l'image? Il semble évident que non. Mais nous n'en sommes pas encore là. Nous assistons, pour le moment, aux premiers balbutiements de nouvelles techniques qui ne devraient pourtant pas tarder à trouver des applications dans notre vie de tous les jours.

Mais je reviens à Cluny. Culturellement parlant, la reconstitution virtuelle de l'Abbaye de Cluny est capitale, du moins très importante, pour les médiévistes. Elaborée à partir des plans au sol réalisés par un architecte américain, l'Abbaye de Cluny a été, avant de servir de lieu de "rencontre virtuelle", une tentative d'IBM visant à faire revivre, avec un réalisme aussi pointu que possible, l'une des plus belles pièces d'architecture qu'ait pu posséder la France. Tout comme les Sept Merveilles du Monde qui ont été l'objet d'une tentative

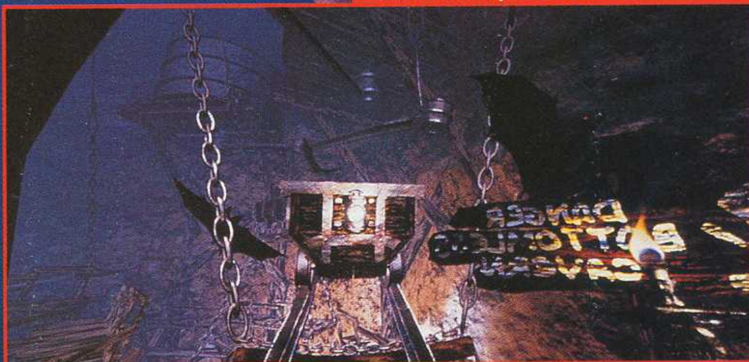


La rencontre virtuelle comme si vous étiez dans la salle de cet Imagina'93!

de reconstruction virtuelle (peut-être plus fantaisiste, mais tout aussi impressionnante), l'Abbaye de Cluny ouvre une voie nouvelle et, déjà, divers musées sont intéressés. La visite de musées virtuels, que l'on trouve déjà, sous une forme moins élaborée, sous Macintosh, pourrait figurer en bonne place parmi les premières véritables applications de la réalité virtuelle!

TEMPS RÉEL EN PLEIN MOYEN-AGE !

L'une des caractéristiques de cette télévirtualité, est ce que l'on appelle l'animation en temps réel. En abordant ce sujet, nous voilà au coeur du problème de la réalité virtuelle. Avant d'aller plus loin, une question s'impose: qu'est-ce que le temps réel?



L'animation en temps réel consiste, en simplifiant un maximum, à faire se mouvoir un personnage virtuel en fonction de vos propres mouvements, et cela de façon quasi simultanée. Il ne s'agit là que d'un exemple, l'animation en temps réel recouvrant d'autres domaines que je vous laisse imaginer. En d'autres termes, animer en temps réel, c'est permettre à un univers virtuel de s'adapter autour de vous, automatiquement, en fonction de vos mouvements ou réactions. On comprend alors le poids de ce "temps réel" pour toutes les applications de jeux vidéos! Pour la scéance de télévirtualité, à l'intérieur ainsi qu'à l'extérieur de l'Abbaye Cluny, les deux participants étaient munis d'un masque leur donnant une vision stéréoscopique (potentiellement à 360°) des lieux et d'une manette de commande qui aurait pu se présenter sous la forme du fameux data glove (gant de données). S'ils décidaient d'avancer (donnant l'instruction à l'aide du joystick), le décor défilait devant eux, ou sur un écran géant pour le public de l'Imagina.

CLUNY DANS VOTRE SALON ?

Bien sûr, la qualité de l'image dépend, dans une très large mesure, du calculateur utilisé. L'expérience d'Hervé Tardif avait pour support des Silicon Graphics (440 VGXT). Les stations Silicons Graphics, à ce jour exploitées quasi exclusivement par les professionnels, pourraient bien surgir chez vous d'un jour à l'autre! Le prix de ces machines étant en baisse constante, elles pourraient bien venir rivaliser avec l'univers du PC ou du Mac! Pour vous donner une idée de l'importance de cette machine, dites-vous qu'une très grande partie des "clips" de l'Imagina que vous avez pu voir (Le Tigre, Lakme, Devil's Mine, Futuropolis, Le Ressac...) a été réalisée sur de telles stations de travail. Pour que les jeux virtuels puissent voir le jour rapidement, il faut, tout d'abord, que les calculateurs deviennent plus puissants, ce qui viendra vite et, d'autre part, que le prix des hardwares baisse. L'univers des jeux vidéos est, hélas, une industrie comme les autres et il en suit les règles, des règles qu'il est parfois bien dur, pour le joueur, d'apprécier. Pour illustrer cela, apprenez

Double prix pour le Devil's Mine de Little Big One (Belgique): Prix Pixel INA dans la catégorie simulation-visualisation, mais aussi Prix Pixel Européen. Réalisée sur Silicon Graphics cette visite d'une mine désaffectée vous plonge, sans casque, en regardant simplement l'écran, dans un monde fantastique! Le domaine du jeu n'est pas loin; à quand des applications ludiques de cette qualité?



IMAGINA 93 VIRTUELLEMENT VOTRE





Tanguy de Kermel et Yves Le Peillet

Les photos du Ressac, second prix dans la catégorie Ecoles et Universités. Une démonstration très artistique de ce que l'on peut faire dans l'imagerie de synthèse.

qu'Alexander Singer (producteur des Star Trek entre autres activités) a travaillé sur plusieurs projets de théâtres virtuels, au sens d'espaces virtuels, qui ont été abandonnés, non qu'ils n'étaient pas techniquement réalisables ou même valables, ou non rentables, mais parce qu'ils n'étaient pas suffisamment rentables! Le bénéfice prévu n'étant pas suffisant, le projet ne pouvait pas avoir la forme souhaitée. Alexander Singer n'a pas abandonné ses recherches dans le domaine de la réalité virtuelle "grand public", mais il faut comprendre que tant que le domaine du jeu vidéo n'aura pas un plus grand impact sur le public, les investisseurs ne se lanceront pas dans l'aventure virtuelle. Il n'y a, sur ce point, pas de mystère, les efforts scientifiques n'avancent qu'en fonction des intérêts économiques, des bénéfices envisagés. Sans vouloir soulever des problèmes politiques de fond qui n'intéressent personne et surtout pas moi, il est juste, je crois, d'exprimer un certain mécontentement du joueur qui pourrait avoir des jeux fantastiques à sa disposition, des sensations nouvelles, beaucoup plus riches, uniquement retardés par des soucis de rentabilité. Mais Alexander Singer n'était, heureusement pour nous autres joueurs, pas le seul à exposer ses idées (et non pas ses travaux, il n'en avait pas) lors de la quatrième session consacrée aux jeux virtuels. Nous voici (enfin, penseront certains) au coeur de notre sujet!



Les cockpits des premiers jeux en réalité virtuelle. Pour éviter les éventuels incidents, un opérateur est constamment présent.

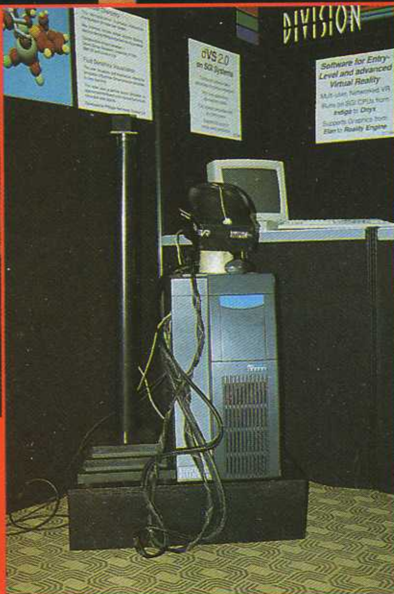
LES JEUX VIRTUELS POUR DEMAIN ?

Plus que pour demain, la réalité virtuelle est, d'ores et déjà, pour aujourd'hui. Si Imagina était tourné vers l'avenir, il est bon de savoir que vous pouvez vous essayer aux mondes virtuels, simplement en allant de l'autre côté de la Manche. Au Fun Land de Londres (Picadilly Circus, Centre Commercial Trocadero), diverses machines de Virtual Reality vous attendent. Ce n'est encore qu'un début, mais quel début! Je le dis comme je le pense, tout joueur digne de ce nom se doit d'avoir un jour essayé une telle machine. Installé dans un siège (pour le jeu Heavy Metal), deux pédales sous le pied, un volant dans la main droite, une manette de tir/plan dans la gauche et un casque à vision stéréoscopique sur la tête, vous explorerez des univers déments! Heavy Metal vous plongera dans le monde des Battletechs, même si le nom, question de droit, n'est pas utilisé. Vous vous retrouverez dans la peau d'un colosse d'acier! Votre but, abattre vos trois adversaires qui peuvent, soit être dirigés par l'ordinateur, soit être "pilotés" pas d'autres humains, tous les jeux du Fun Land (Heavy Metal, Dactyl Nightmare et la simulation de biplan) pouvant être joués à quatre simultanément. On retombe instantanément dans la question du temps réel. En vous



A L'Imagina, les jeux en RV étaient aussi présents. Ici, une version du Dactyl Nightmare que découvre une joueuse, très enthousiaste en fin de partie. Et pourquoi pas vous?





Le casque à vision stéréoscopique et une version pour Silicon Graphics d'une visite d'un univers virtuel, casque sur la tête. A quand la Silicon Graphics dans les foyers? Enfin, un calculateur suffisamment puissant pour les débuts des recherches dans le domaine de la RV.

déplaçant dans des décors en 3D face-pleines, vous découvrirez de nouvelles sensations! Tournez la tête, et vous appercevez l'ennemi qui est à vos côtés! Le réalisme atteint un sommum qui ne saurait tarder à être dépassé! Dactyl Nightmare, présent au stand Canal+ de l'Imagina, en une version un joueur, vous propose de partir à la découverte d'une maison toujours dans des décors 3D, où une masse d'ennemis vous attend. Le jeu, cette fois, se joue debout, un joytsick (semblable à celui utilisé pour la visite de Cluny), en main, vous permettant à la fois de tirer et de vous déplacer. Autre chef-d'oeuvre de la virtualité, Legend Quest. Cette fois, c'est un véritable jeu de rôle grandeur nature! Nains, elfes, magiciens, guerriers... partent explorer un donjon rempli, comme tout bon donjon, de monstres et de trésors. Se jouant à quatre simultanément, ce soft, réalisé par W Industry est, sans aucun doute, ce qui se fait de mieux dans le genre. Faites donc un tour à Londres, vous ne serez pas déçu! Si l'on reste ici dans le monde des salles d'arcade, Sega ne devrait pas tarder à apporter la réalité virtuelle entre les mains du grand public, alias nous tous.

LES NOUVEAUX MONDES SEGA !

Sega et la virtualité, c'est une longue histoire d'amour, tout en restant relatif. Le tout récent jeu 32 bits Virtua Racing des salles d'arcade (présent à la salle d'arcade sur les Champs Elysées, dans une version 6 joueurs) suffit à nous en persuader, tout comme le fameux R360 (salle d'arcade Réaumur-Sébastopol), nous faisait, et fait encore, découvrir ce qui peut être considéré comme l'un des premiers jeux virtuels, la virtualité étant apportée par les sensations. Mais les possesseurs de Megadrive devraient être heureux d'apprendre l'arrivée d'un casque d'immersion virtuelle. Ce nouveau périphérique destiné à la 16 bits Sega devrait faire son entrée sur le marché d'ici la fin de l'année. Une sortie attendue pour un accessoire qui inaugure une nouvelle ère du jeu vidéo familial. Vendu avec un jeu, le casque pourra aussi, très vite, être utilisé avec un jeu de tir, une course de voitures, une simulation de vol et un jeu d'aventure/action. Vision possible à 360°, des animations 3D couleurs pour des jeux vraiment nouveaux.



Mais si Sega, leader mondial des jeux d'arcades,





Legand Quest est un jeu d'arcade que les londoniens ont à leur disposition au 2, Tower Hill Terrace. Les quatre joueurs peuvent communiquer entre eux, par l'intermédiaire de casques équipés spécialement à cet effet. Combat et stratégie dans des univers 3D, les premiers pas des jeux en réalité virtuelle.

fait très fort, il en va de même pour le géant du genre qu'est Namco. Présent à l'Imagina, le directeur à la Namco Ltd bien connue des joueurs consoles, Kei Suzuki, présentait son récent Galaxian III. Rien qu'au nom de Galaxian, tous les joueurs ayant pos-

IMAGINA 93 VIRTUELLEMENT VOTRE



Virtua Racing de Sega, des courses d'enfer et un réalisme hallucinant.

sédé une VCS 2600 se sentiront à la fois émus et amusés. Galaxian III n'a pas grand-chose de commun avec les précédentes versions du jeu ayant porté le même nom, hormis le fait qu'il s'agit d'un shoot them up. Mais quel shoot them up!

GALAXIAN III, UN PUR DÉLIRE COSMIQUE !

La version japonaise du Galaxian III est une immense salle pouvant accueillir jusqu'à 28 joueurs. Chaque joueur se retrouve aux commandes d'un canon, à l'aide duquel il va devoir anéantir des centaines d'ennemis. L'écran en-



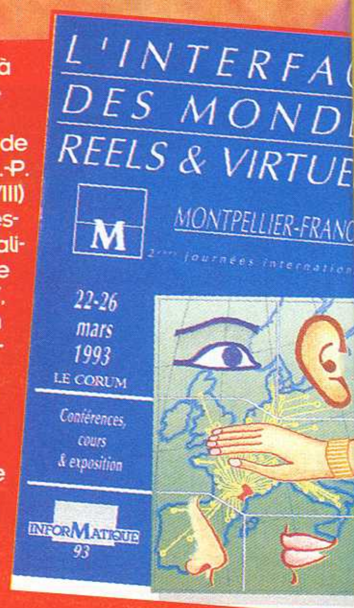
Un aperçu de ce que donne le Galaxian III de Namco, un shoot them up qui décoiffe et qui vaut le détour à Londres, même si l'on paie 2£ (plus de 16 francs) la partie.

tourant les 28 joueurs est un assemblage d'écrans formant, au total, un espace de jeu à 360° et ayant un diamètre de huit mètres. Sur des décors d'images de synthèse de très haute qualité, ont été surajoutés des motifs en 3D face pleines, parfaitement animés en temps réel. Le résultat est, bien sûr, époustouflant. De plus, la version japonaise du jeu est un simulateur dynamique. C'est-à-dire que la plate-forme sur laquelle se trouvent les joueurs est en mouvement, afin



Le maintenant très célèbre R360. Looping à tous moments; attention, il faut avoir le coeur bien accroché, même si les parties ne durent que quelques minutes.

Du 22 au 26 mars prochain à Montpellier, se déroulera le Congrès de l'Interface des Mondes Reels et Virtuels. Lors de ce congrès, les travaux de M. J.-P. Mazeau (de l'Université Paris VIII) seront présentés lors d'une session consacrée aux jeux en réalité virtuelle. M. Mazeau travaille sur des applications de la RV, différentes de celles que l'on trouve actuellement dans l'arcade, par exemple. Sans casque, sans gant, souris ou clavier, les applications de M. Mazeau permettent à un joueur de jouer avec une balle virtuelle, simplement en enfilant des gants (par exemple) de couleur spécifique. Grâce à des caméras reliées à un ordinateur, et à un système de reconnaissance de couleurs (jusqu'à huit), il devient possible d'interagir avec des éléments totalement virtuels. Le joueur n'a plus qu'à regarder un écran où s'affiche ce qu'il est en train de faire. Les applications peuvent être ludiques, mais aussi artistiques. Une approche différente, mais non moins passionnante, de la RV.



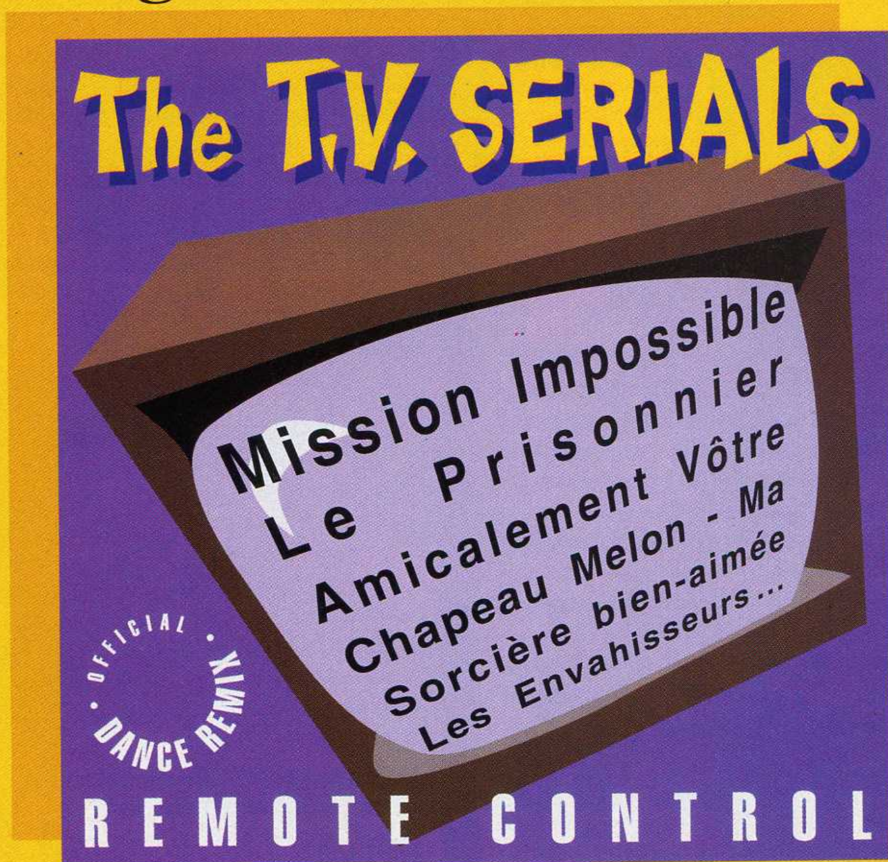
d'ajouter aux sensations visuelles des sensations physiques. Une fois encore, le Fun Land est à l'honneur puisqu'il possède aussi sa version de Galaxian III. Une version 6 joueurs, n'ayant qu'un écran plat, faisant tout de même près de 10 mètres sur 2! Autre simulateur dynamique présenté à l'Imagina, celui de John Vince, le Commander. Simulateur de vol, le Commander est tout de même bien loin de fournir au joueur les sensations de R360. Montée sur un système hydraulique, la cabine dans laquelle les joueurs (deux en même temps) entrent, ne peut tout de même pas faire des miracles. Pilotant un avion de chasse, le joueur évolue dans un environnement en 3D face pleines qu'une animation, un brin meilleure, aurait rendu parfait. Le Commander peut aussi se jouer avec deux cabines, les joueurs des deux cabines se retrouvant alors dans un univers virtuel commun. Inutile de chercher le Commander dans vos salles d'arcades pour le moment, il n'est pas encore commercialisé. Mais on retourne encore au domaine de l'arcade qui ne concerne, en fait, qu'une minorité de joueurs. Les jeux comme le Battletech Center de Chicago où, pour 7 dollars, vous serez totalement immergé dans le monde de Battletech pour une dizaine de minutes.

DES JEUX EN RÉALITÉ VIRTUELLE À LA TÉLÉVISION ?

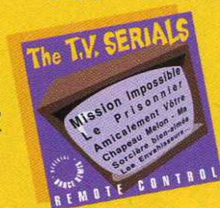
Tim Child fait partie de ceux qui ont compris que les jeux virtuels auraient un impact très fort sur le "grand public". Voilà pourquoi il a

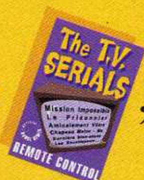
The T.V. SERIALS
by
REMOTE CONTROL

Le disque culte des séries TV
en 10 génériques version dance



Inclus le nouveau single "Le Prisonnier"

& pour l'achat d'un album  *en disque compact*

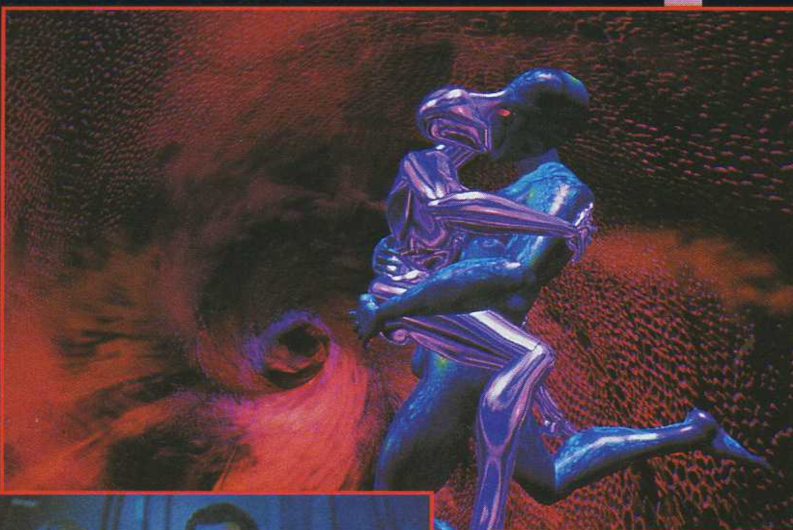
ou cassette  *, les magasins*  *vous offrent**

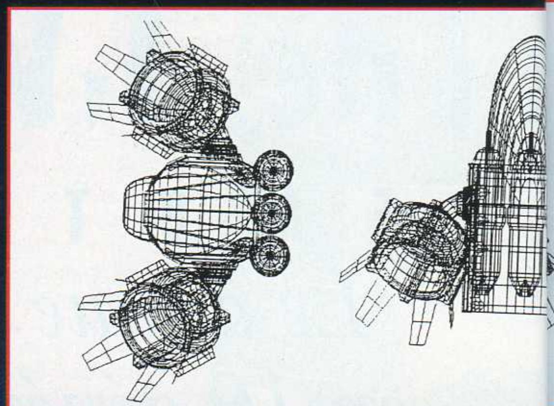
le tee-shirt collector du "Prisonnier"



** Dans la limite des stocks disponibles.*

ACDJR PRODUCTIONS NUGGETS wea MUSIC







En attendant les jeux en RV, le Cobaye devrait, en fin d'année, débarquer sur la Super Nintendo, Sales Curve développant le jeu inspiré du film.

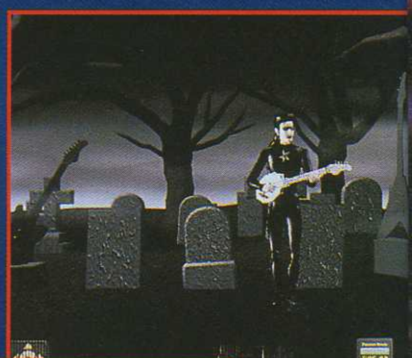
lancé, il y a peu de temps encore, un jeu télévisé dans lequel il utilise la réalité virtuelle! Ce jeu, c'est Cyberzone. Attention, ce jeu n'a strictement rien à voir avec le Escape from the Cybercity du CDI Philips! Tim Child a eu l'idée d'une émission de télévision dans laquelle des joueurs (et joueuses) s'affronteraient dans des univers virtuels. L'éventail des possibilités offert par un tel système est très vaste et l'on peut souhaiter, qu'un jour, ce genre de jeux remplace nos "Roue de la Fortune" et autres "Tournez Manège". Enfin, autre événement de l'Imagina, le Total Distorsion de Joe Sparks, dont vous trouverez une preview complète dans le présent numéro. Nous revoici en terrain connu puisque le jeu tourne sur CD Rom Macintosh, et qu'une version est prévue pour le CD Rom PC.





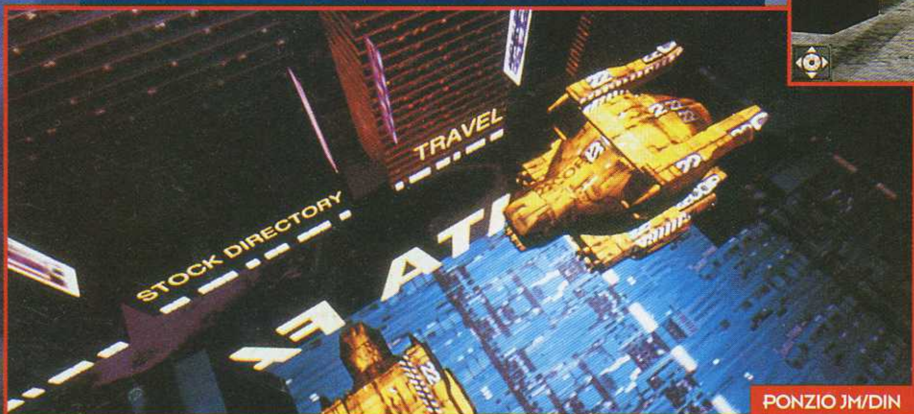
LES MICROS RIPOSTENT DANS LE VIRTUEL !

On pourrait assimiler le jeu de Joe Sparks à nos jeux d'aventures, comme Ultima Underworld et sa suite par exemple.
Joe Sparks a crée un univers où il vous sera loisible de faire pratiquement ce que bon vous semble. Dans la peau d'un artiste concepteur de clip, vous cherchez l'inspiration pour vendre vos idées sur des musiques du tonnerre. Alors que vous vous promenez dans la Hall of Distortion, n'hésitez pas à prendre votre caméra afin de récolter des images sympas pour votre clip! Choisissez ensuite des effets spéciaux à rajouter, les musiques que vous souhaitez coller au tout, mixez votre





Le Total distorsion de Joe Sparks. Pour en savoir plus, jetez donc un oeil dans notre belle preview.



PONZIO JM/DIN

Prix Pixel INA dans la catégorie Ecoles et Universités, le Futuropolis de Jean-Michel Ponzio, court-métrage de science-fiction. M. Ponzio illustre, avec une remarquable réussite, et une maîtrise des techniques de ce que l'on peut appeler les "nouvelles images", quasi parfaite, bien supérieure à ce qui se fait dans bien des domaines soi-disant professionnels, ce que pourrait bien devenir le cinéma dans un proche avenir. Cette poursuite de vaisseaux spatiaux dans un univers à la Blade Runner fut l'un des temps "forts" de cet Imagina'93.

PONZIO JM/DIN

clip selon vos goûts et le tour est joué, il n'y a plus qu'à vendre votre produit! Avec l'argent, vous vous achèterez de quoi vivre et de quoi explorer le monde qui vous entoure. L'idée de conception des clips n'est pas nouvelle, Sony l'ayant exploitée, par exemple, sur Megadrive (Kriss Kros) et l'on pourra reprocher au soft, du moins à cette première version qui nous a été présentée, de ne pas avoir une animation aussi impeccable qu'un Ultima Underworld. Le jeu est vaste, complet, bourré d'humour et d'idées, ce qui a su séduire le public tout entier d'Imagina. Un jeu qui devrait très prochainement sortir et que nous ne manquerons pas de tester en détail. C'est ainsi que s'achevait la quatrième session de l'Imagina consacrée au jeux virtuels. La troisième session, quant à elle, était consacrée à l'interaction homme/machine où ont été exposées les premières recherches sur un système interactif des ondes du cerveau. Il ne restait alors que les deux dernières sessions, l'une consacrée à la vie artificielle, l'autre aux effets spéciaux.

PLUS LOIN QUE LA RÉALITÉ VIRTUELLE, DES ETRES VIRTUELS !

L'une des étapes de la recherche qui sera déterminante pour l'évolution du jeu virtuel, consiste à élaborer des systèmes de vies virtuels autonomes, c'est-à-dire, qu'une fois le monde virtuel créé, il est bon de le peupler, non pas d'humains représentés virtuellement, mais d'êtres virtuels. Vladimir Pokhilko a présenté, lors de la cinquième et avant la dernière session, son travail d'aquarium virtuel, Elfish, où des poissons virtuels "vivent". Ce qu'il faut comprendre par vivre, c'est que les poissons sont capables de s'adapter

IMAGINA 93 VIRTUELLEMENT VOTRE



Le Tigre, un des plus beaux moments de la catégorie 3D.

au milieu qui les entoure et de réagir en fonction des événements qui s'y déroulent. Une fois encore, une puissance énorme de calculateur est mise en oeuvre pour un tel travail. D'autres domaines que le jeu seront favorisés en priorité (la médecine entre autres), mais on peut augurer que dans dix ans, le niveau des jeux en réalité virtuelle ayant bénéficié des recherches scientifiques sera si élévé, que le Cobaye (Lawnmower Man) ne sera plus si loin, toutes mesures gardées! Pour voir des jeux de la qualité et de la dimension de ceux que nous présente le Cobaye, il faudra tout de même encore attendre bien des années, voire des décennies! Pourtant, ce qu'il faut savoir, et à ce titre, les événements qui se sont déroulés à l'Imagina sont significatifs, c'est que toutes les recherches convergent dans ce sens.
Déjà, le monde du cinéma tire partie des possibilités qu'offrent les nouvelles images. Steven Spielberg finit actuellement Jurassic Park, un film réalisé pratiquement dans son intégralité en images de synthèse, mettant en scène les mastodontes de la Préhistoire! Les mondes virtuels sont créés par le biais du cinéma; seule, l'interaction fait défaut; mais les techniques utilisées et exploitées par le cinéma, trouveront un jour leur application dans les jeux. Pour l'instant, le septième art trouve un profit considérable dans la reproduction du réel. Walt Disney, après la Belle et la Bête qui utilisait les images de synthèse pour les décors, les utilise, avec son tout nouveau long-métrage Aladdin, pour l'animation de visage. Le jour de sa sortie aux USA, le 27 novembre 1992, Aladdin a permis à Walt Disney d'empocher quelques 7.473.611 dollars! Les nouvelles images font recette!



Un second prix dans la catégorie Simulation et Visualisation pour de Karnak à Louqsor, une visite égyptienne dans une machine à voyager dans le temps! Et un premier prix INA Pixel pour Lakme dans la catégorie Animation 3D. Art et maîtrise des techniques d'animation 3D réunis en un cocktail d'une beauté surprenante.





Euzman Pally

Les effets spéciaux dans les films joueront aussi un rôle très important dans le développement des techniques des "nouvelles images". Ici, Simeon.

L'AVENIR EN IMAGE !

La communication est, sans doute, le maître mot du XXème siècle et pourrait bien être le traître mot du XXIème. Le cinéma exploite le "trompe-l'oeil" pour les effets spéciaux, mais il faut s'interroger sur d'éventuelles autres applications moins honnêtes. Ne plus croire ce que l'on voit? La virtualité devient-elle insidieuse car trompant le réel? Ce n'est encore que de la spéculation. Les mondes virtuels trouvent, pour le moment, leurs applications dans le domaine industriel, avec des simulateurs de catastrophes nucléaires,







ou des reproductions virtuelles en 3D de partie du corps de certains patients en médecine. Le jeu attendra son tour, ce qui ne saurait tarder avec Sega, par exemple, mais les techniques auront alors atteint un niveau si excellent que l'on peut s'attendre à de pures merveilles. L'Imagina 93 inaugurait l'ère de la virtualité (que l'Imagina 92 avait déjà ébauchée), rendez-vous à l'année prochaine pour suivre l'évolution de ces nouveaux mondes.

T.S.R. AVEC LA COLLABORATION DE SEB ET DE STEPHANE LECLERCQ.

REMERCIEMENTS

Carmen et Alain Collart (Little Big One), l'INA, Marc Eisinger (IBM France), Sales Curves, TDI, Pierre Henon, Morgane Furio (All-Ensad), Anna-Karin Quinto (Ex Machina), Jean-Michel Ponzio (CNBDI), Jean-Paul Mazeau (Université Paris VIII), Monique Nahas, Hervé Huitric et Marie-Hélène Tramus (A.T.I.), le magazine Games Master et son rédacteur en chef Jim Douglas et les Editions Dunot.

La photo servant de est copyright TDI, ou des clichés utilisés dans la cadre de la promotion de l'Imagina 93.

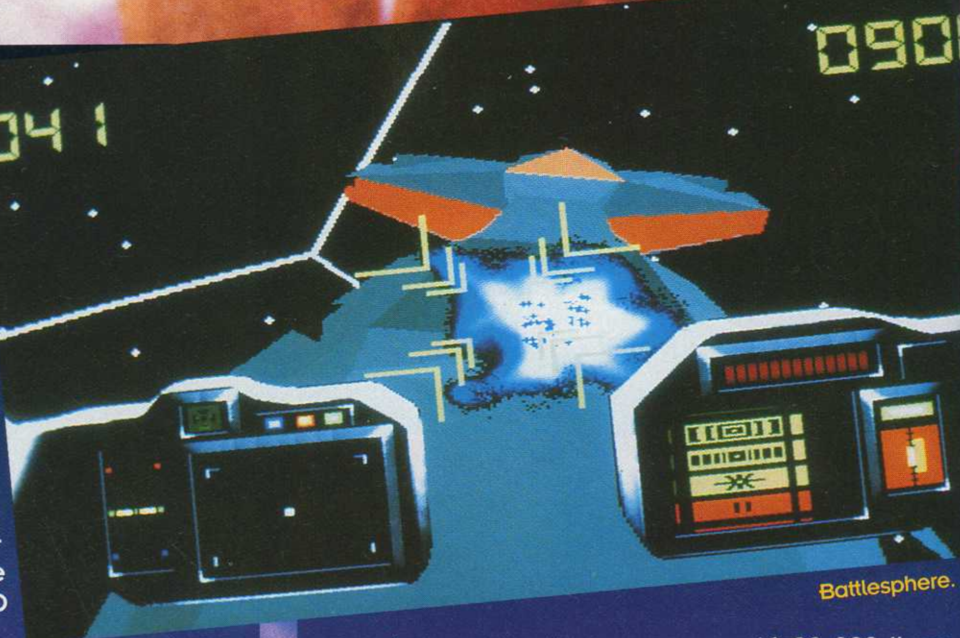
IMAGINA 93 VIRTUELLEMENT VOTRE

Interview de
Mr Al Humrich et de John Walden W. Industries

Peu de gens savent que le concept de réalité virtuelle est né en Grande Bretagne, de la rencontre de deux étudiants au milieu des années 80. John Walden et son partenaire Américain, qui a vécu plus de 20 ans en Angleterre, tentent maintenant de maîtriser les nombreuses retombées de ce média excitant et ultra-mode. Leur compagnie, W.Industries, est basée à Leicester; nous avons donc envoyé notre correspondant Derek dela Fuente qui est revenu avec cette double interview.

JOY : Pouvez-vous nous dresser un petit historique de W. Industries?

AH & JW : Le Dr. John Walden étudiait à l'université de Leicester, en section Images Spéciales. C'est là que nous avons commencé à travailler ensemble, puis, plus tard, à l'université de Loughborough. Je travaillais à peu près dans la même direction, mes travaux étaient plus orientés vers les images ordinateurs et la 3D. Après notre première rencontre, John avait décidé de développer des outils qui permettrait de travailler sur des modèles 3D plutôt que sur des structures planes. Nous étions au milieu des années 80. Nous avons créé W. industries avec deux autres personnes: Terry Rolly, auteur de simulateurs de vols dans les années 70; et Richard Holmes, un designer. Le passé de chacun complétait le passé des autres. Au début, nous travaillions dans nos salons ou dans des garages, puis, en 1989, nous avons gagné un prix qui nous a rapporté 20 000 livres pour notre développement, et qui nous a permis de louer des bureaux. De nombreuses compagnies se sont intéressées à nos travaux et, en juin 89, nous avons pu quitter nos métiers respectifs pour nous consacrer uniquement à W. Industries.



Battlesphere.



Virtuality TM 1000CS, nouveau modèle W. Industries, donne la sensation de se déplacer totalement dans des mondes virtuels et autorise des rotations dans tous les sens

JOY : Comment travaillez-vous? Commencez-vous avec des images, l'idée vient-elle avant le hardware ou après?

AH & JW : Nous avons des tonnes d'idées, il suffit de faire marcher son imagination. Parce que nous sommes aussi une société qui doit faire du business, nous devons nous concentrer sur des produits qui intéresseront un maximum de personnes. C'est pour cela que nous avons commencé avec un simulateur de vol. Tout le monde connait le concept de voler, comment utiliser un joystick et comment marchent des canons. Ce n'était pas le meilleur produit à développer en réalité virtuelle car il est impossible de regarder dans tous les sens, derrière, il suffit de se concentrer sur ce qui se passe devant. Les concepts que nous développons maintenant obligent plus à regarder tout

autour, partout.
L'un de nos produits les plus populaires s'appelle Exoret. L'action se déroule dans le futur. Le joueur a été emprisonné par erreur et vous prenez le contrôle d'un guerrier robot mécanique qui se bat contre trois autres machines, dirigées par l'ordinateur, dans un environnement urbain. En utilisant un radar, vous devez chasser vos adversaires tout en faisant attention aux attaques aériennes et en envoyant des roquettes un peu partout. Le joueur doit regarder dans toutes les directions, en permanence, pour ne pas se faire surprendre et, pour ce faire, Il est évident que tous nos produits utilisent un masque spécial permettant cela. Ce jeu peut être joué comme un véritable Shoot-em Up, ou bien le joueur peut décider d'explorer les bâtiments. L'action se passe à dix pieds de haut, le robot mécanique que vous dirigez est bel et bien debout. Les joueurs se trouvent réellement au cœur de l'action. Contrairement à des films, dans un jeu en réalité virtuelle, on ne sait jamais où l'utilisateur décidera d'aller. Il est donc obligatoire de développer des moteurs gérant l'intelligence artificielle pour prévenir toutes les possibilités. C'est là que l'on peut appliquer le terme de réalité virtuelle.
Si vous décidez de développer un jeu de course de voitures, vous savez que le joueur avancera sur la route, qu'il pourra aller un peu à gauche, à droite, qu'il passera à travers les rues d'une ville, vous savez toujours où il peut aller. Dans les produits que nous développons, tout est possible. Si le joueur décide d'entrer dans un bâtiment, il peut le faire. Il s'écrabouillera mais l'action sera réaliste.



Virtuality 1000 SU. Permet au joueur de se déplacer dans un monde virtuel en se déplaçant sur une zone scannée.

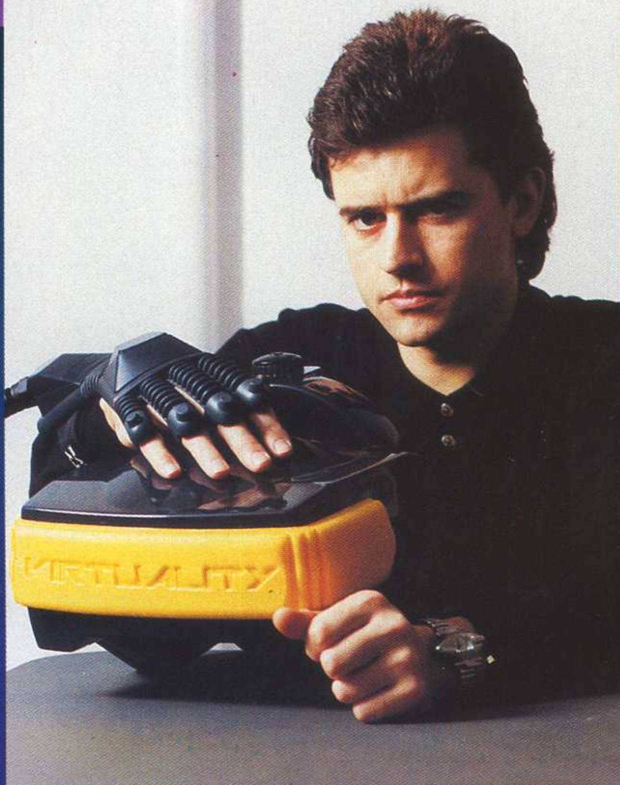


L'interface principale entre l'utilisateur et la machine Réalité Virtuelle: la «visette».



Virtuality 1000 SD. Ces consoles permettent aux joueurs de piloter des véhicules dans des mondes virtuels.

JOY : Comment réalisez-vous, concrètement, les images que les joueurs voient dans leurs masques? Quels softs utilisez-vous?
AH & JW : Nous utilisons de très nombreuses techniques. Par exemple, pour une voiture, nous créons plusieurs blocs indépendants, nous faisons tous les calculs de mouvements, puis nous assemblons le tout pour créer la voiture. Tout ce qui est animation dépend de calcul mathématiques, qui doivent être exécutés le plus rapidement possible pour que l'effet Réalité Virtuelle soit le plus intense possible.
Nous utilisons aussi des graphismes bitmap, par exemple pour les fonds, pour certains décors. Pour ces graphismes, il n'y a pas d'effet stéréo, la même image est en-



Dr John Walden, W. Industries.

voyée pour chaque œil tandis que pour la voiture, c'est une image différente qui est affichée pour donner l'effet 3D. Les images bitmap sont limitées parce qu'il est impossible de les faire tourner sur elles-mêmes, on peut juste les faire scroller. Pour une course de voitures cela suffit, mais pour un simulateur de vol c'est un peu limité. Nous utilisons donc les deux techniques.

JOY : Pour un nouveau projet, vous commencez par développer le software ou le hardware?

AH & JW : On ne peut jamais pousser le hard plus loin que ce qu'il peut faire, tandis que le software peut toujours évoluer, être amélioré et optimisé. Nous commençons donc par créer le hardware en demandant à des compagnies de nous développer certains composants. Puis nous attaquons le soft.

JOY : Quels genres de systèmes utilisez-vous, avec quels microprocesseurs et quelles mémoires?
AH & JW : Nous utilisons plusieurs ordinateurs. Ceux qui s'occupent de toutes les dynamiques (calculs et vitesses), et ceux qui s'occupent des interactions avec les gens et les objets. Nous utilisons des microprocesseurs 68300. Les dessins sont développés sur différents ordinateurs. Toutes les données sont stockées sur disques durs. Quand on nous achète une machine, l'utilisateur dispose d'une «clé», par l'intermédiaire d'un lecteur de disquette, qui permet de lancer différentes applications, jusqu'à 10. La machine charge ce qu'il y a sur disque dur en mémoire, pas plus de 8 Megas de RAM. Nous utilisons aussi des CD pour les musiques et les voix. Dans le futur, nous mettrons certainement tout sur CD.

JOY : Vos machines coûtent cher, il y a donc peu de chance qu'on les trouve partout, à chaque coin de rue. Elles ne sont disponibles que dans les grands parcs à thèmes.
AH & JW : Ce n'est pas tout à fait exact. La machine de départ coûte effectivement assez cher, entre 26 000 et 32 000 livres, mais ensuite, pour obtenir de nouveaux jeux, il suffit d'acheter une disquette! Nos nouveaux jeux, sur disquettes donc, coûtent environ 2000 livres, les anciens coûtent 1000 livres. On trouve déjà de nombreuses machines de ce type à travers toute la Grande Bretagne, y compris dans les petites salles d'arcade.

JOY : Pensez-vous à développer des produits utilisant les sens, le toucher par exemple?
AH & JW : (rires)... Il y a des chances. Nous avons développé un gant qui permet de déplacer sa main dans l'espace, de la voir dans un monde virtuel et de toucher des objets. A l'intérieur du gant, des courants d'air créent les sensations. Mais il encore impossible d'utiliser ce genre de pro-



Une chaîne de production à W. Industries.

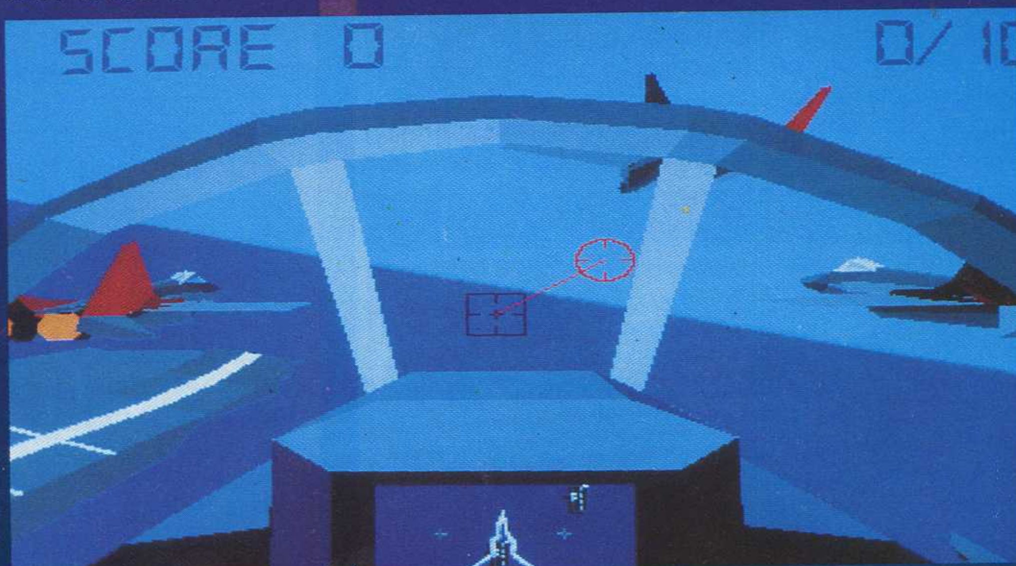


duits pour le marché grand public du jeu. C'est juste pour la performance technique. En théorie, on pourrait avoir des capteurs partout sur les bras et même sur le corps, pour avoir toutes les sensations. Ce qui serait l'idéal, par exemple, pour un jeu de boxe.

JOY : Parlez-nous de la pièce maîtrise du hardware que vous développez, le masque.

AH & JW : Nous l'appelons «visette». Un capteur détecte tous les mouvements de tête du joueur, ainsi l'ordinateur connaît toujours l'angle de vue de l'utilisateur et il envoie les images en conséquence. La «visette» envoie aussi du son stéréo, pour pousser le réalisme encore plus loin. Le joueur est véritablement plongé dans un monde virtuel. Un microphone est installé dans le masque, ce qui permet aux joueurs de communiquer entre eux dans les parties simultanées.

Nous ne sommes qu'au début de la production, nous venons tout juste de produire le 200ème appareil. Nous allons de plus en plus nous impliquer dans le monde de l'arcade, avec des shoot-em-ups, des jeux de rôles, des simulateurs de vol, etc...



JOY : Nous avons etendu parler d'une association entre W. Industries, Paramount et Spectrum Holobyte pour leurs centre de réalité virtuelle Star Trek. Pouvez-vous nous parler de ce projet?

AH & JW : Le projet Star Trek est véritablement excitant; malheureusement, nous n'avons pas l'autorisation d'en parler. Disons que ce projet marquera un pas en avant dans la qualité de la réalité virtuelle. Nous allons envoyer une équipe de développeur de notre centre de Leicester jusqu'aux States, pour qu'ils travaillent sur ce projet. L'utilisateur sera plongé dans un monde où il luttera contre l'Empire en temps que Capitaine Picard.

JOY : Quand pensez-vous que la réalité virtuelle sera disponible dans les foyers? Quel en sera le coût?

AH & JW : La réalité virtuelle entrera dans les foyers de monsieur tout le monde quand les risques financiers seront plus limités. Cela dépend aussi de l'avancée de la prochaine génération d'ordinateurs, si eux aussi arrivent à bien s'implanter dans les familles. Disons que cela demandera environ 5 ans.

Le coût dépendera des applications que l'on demandera aux machines. Je pense qu'il y a un marché plus important pour la réalité virtuelle dans les foyers que dans les centres de jeux.

IMAGINA 93 VIRTUELLEMENT VOTRE

EN CHANTIER

MESSENGERS OF DOOM
ISHAR II

EDITEUR: SIILMARILS SORTIE PREVUE EN AVRIL 93 SUR AMIGA AMIGA 1200 - ST - FALCON - PC - MAC COULEUR PAR CALOR

Plus qu'un petit mois avant de mettre enfin la main sur la version définitive d'Ishar II, Messengers of Doom – au passage, vous noterez que le titre a changé puisqu'il s'agissait, au départ, enfin, il y a trois mois, de Legions of Chaos. Au début de Ishar II, Ishar est désormais le centre culturel et intellectuel de l'archipel d'Arborea, composé de sept îles dont Kendoria. Grâce à l'arrivée massive de peuples des Terres du Nord submergées par les eaux, Zach's Island, l'île la plus connue, prospéra rapidement et elle demeure, aujourd'hui, une cité très importante. Les vainqueurs de Krogh (Le méchant dans Ishar I) se sont établis à Ishar et coulent des jours paisibles. Mais juste avant qu'ils ne soient en totale léthargie toujours un peu embêtante pour des avanturiers dignes de ce nom, une mystérieuse missive les convient à un rendez–vous non moins énigmatique dans la forêt de Rhudgast. Là, ils retrouvent Jon, l'ancien alchimiste de Jarel, qui les prévient que de nouveaux dangers menacent l'hégémonie d'Ishar. Il semble, en effet, qu'un souverain très puissant à la tête d'une secte très étrange, essaie de s'approprier les rênes du pouvoir. Son château, une sorte de deuxième Ishar au service des forces du Mal, est le centre névralgique d'un mystérieux réseau d'influence. Votre mission est donc plus que délicate puisqu'il s'agira de récupérer des reliques disséminées à travers les îles pour le ressusciter en magicien et ainsi, de démystifier la Secte des Ombres, démanteler le réseau de drogues et tuer le Grand-Méchant-Vraiment-Pas-Joli-Gentil. Enfantin...

Votre terrain de jeu est donc plutôt immense puisque vous pouvez visiter plus de 100.000 lieux (décrits par plus de 400.000 visuels) très souvent en extérieur, à l'instar d'Ishar. Les villes, outre leur classique fonction servant au "repos du guerrier" et au ravitaillement en armes et autres produits dans les tavernes, auberges et autres boutiques, comportent de nombreux lieux pittoresques comme une discothèque on se demande quel genre de musique ils peuvent écouter...-, un temple, une bibliothèque qui regorge, n'en doutons pas, de précieuses informations -ah, le pouvoir des livres et des mots...-, le palais du Connétable, des passages secrets et des catacombes plutôt terrifiants... Pour les écolos, sachez que vous visiterez des contrées vertes et fleuries, d'effrayants marécages qui regorgent de monstres prêts à vous



Vous en voulez de l'écolo? vous en voulez? Ben essayez donc de causer nature avec ces abeilles géantes... Sans moi!

RS OF DOOM

attirer dans leur embuscade, de mystérieuses forêts avec, même, une cité dans les Arbres, peuplée d'amicaux Hommes-Aigles, des plages, des montagnes enneigées où vous affronterez le grand froid polaire, les avalanches et même le vertige pour certains, etc. Inévitablement, vous finirez dans le château du Grand Méchant où vous aurez le plaisir de rencontrer une pléthore de dragons, zombies et autres gentils squelettes.
Comme dans Ishar, la psychologie reste plus que jamais omniprésente et chaque personnage - de votre équipe ou rencontré - est doté d'une véritable personnalité et réagit de façon autonome, pas toujours en votre faveur soit mais autonome quand même...
Silmarils, toujours à l'écoute des joueurs, a mis en application pour Ishar II d'importantes modifications suggérées par les fans du premier volet. L'interface de jeu ,même si elle reste similaire à celle d'Ishar, a donc été grandement améliorée (ouf !) Vos aventures sont souvent ponctuées de magnifiques séquences cinématiques et de non moins fabuleux écrans. Des passages ennuyeux ou pas très convaincants ont été impitoyablement éliminés. Les graphismes sont vraiment très travaillés et tout bonnement magnifiques sur PC 256 couleurs, les autres versions seront sans aucun doute à la hauteur... Notons au passage que Silmarils est décidément à la pointe des nouvelles machines puisqu'après Ishar, les possesseurs (encore rares il est vrai) de Falcon, pourront profiter Ishar II qui est également prévu pour Amiga 1200. On peut compter sur Silmarils pour nous concocter un produit irréprochable... Mais restons calmes et soyons patients, il est prévu pour avril.



C'est bizarre comme la contrée de Kendoria peut être embrumée... Si mes souvenirs sont exacts, c'était déjà comme ça dans Ishar... Pas bon pour mes rhumatismes, oh non...



De magnifiques scènes ponctuent vos actions et rythment l'aventure. Vous assisterez à d'effrayants sacrifices mis en oeuvre par les fidèles de la Secte des Ombres. Brrrh, j'en frissonne d'avance.



Comme dans tous les jeux de rôles, vous rencontrerez souvent ce qu'on appelle des "monstres errants". Je sais, je sais... mais c'est le lot de tous les aventuriers au grand coeur et à la lame effilée. A quand un jeu où l'on sera de vrais méchants?

EN CHANTIER

EN CHANTIER

SECOND SAMURAI

EDITEUR: PSYGNOSIS-VIVID IMAGE SORTIE PREVUE EN NOVEMBRE 93 SUR AMIGA PUIS SUR PC 1ERE PARTIE

Il y a maintenant bien des mois, sortait First Samuraï, excellent jeu d'arcade et de plates-formes, développé par l'équipe de Vivid Image. Le titre du jeu appelait une suite au nom tout désigné: Second Samuraï. Nous attaquons là un superbe En Chantier, qui vous montrera l'évolution du jeu pendant trois mois jusqu'à la version finale.

Le concept du jeu, le scénario, les personnages, l'action qui attend le joueur, tout est déjà fini mais, seul, le premier niveau est actuellement jouable. Si vous vous souvenez du premier épisode, vous savez déjà qu'un atroce méchant, le Demon King, a assassiné votre maître, celui qui vous enseignait tout des arts martiaux et qui vous a transmis une partie de ses pouvoirs magiques. Dans le premier épisode, vous étiez parti à la poursuite du Demon King qui s'était enfui dans les couloirs du temps. Vous l'aviez rejoint, mais votre mission n'est pas terminée; maintenant, vous devez le ramener dans l'ancien Japon, seul endroit dans l'espace-temps où il est vulnérable.

Au niveau technique, Second Samuraï est conçu comme un produit destiné aux consoles et sera d'ailleurs adapté sur Super Nintendo; ce qui implique beaucoup d'action, des sprites de partout et, surtout, une jouabilité très précise et agréable. Un véritable jeu d'arcade et de plates-formes, comme les Japonais en ont imposé les règles au fur et à mesure des années, mais avec la touche Européenne.

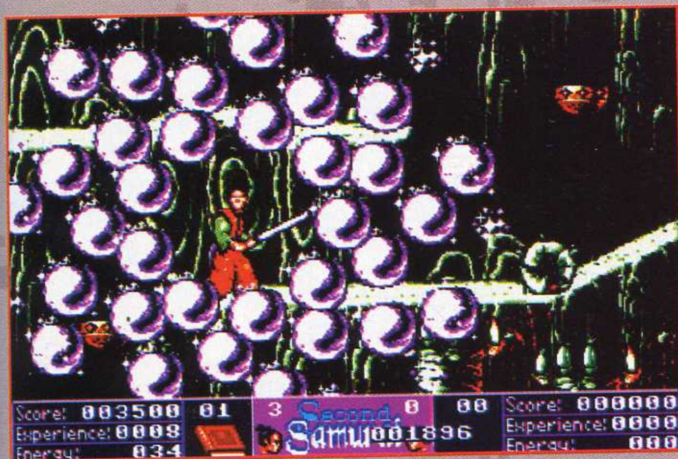
Second Samuraï sera composé de 3 niveaux seulement, mais chacun d'entre eux étant énorme et composé de 3, 4 ou 5 parties, les joueurs forcenés y trouveront leur compte. Dans chaque niveau, le but est simple: trouver la barrière temporelle qui vous fera avancer et qui mènera jusqu'à l'étape suivante, tout en massacrant toutes les sales bestioles qui s'approchent d'un peu trop près. Pour cela, vous disposez d'une arme de base, un sabre, que vous pouvez manipuler dans tous les sens, en sautant, accroupi, en avant, en arrière, mais aussi d'autres armes que vous pourrez ramasser tout au long du jeu. Le plus intéressant est de récupérer des

Ça c'est un héros, un vrai, capable de sauter bien haut dans le ciel, tout en écartant les jambes comme la danseuse étoile qu'il aurait pu être. Danseuse tendance body-building et poing dans la gueule, tout de même.





Toutes les sections de niveaux ne sont pas identiques, celle-ci, par exemple, vous met dans un véritable shoot'em up à scrollings horizontal, avec des tonnes de scrolls différentiels, bien rapides. Notre pote le Samuraï se voit équipé d'un jet-pack qui le fait voler et doit faire face à des vagues d'ennemis qui tentent de le cartonner.



Voilà, paf, Jojo le Samuraï vient d'utiliser un pouvoir magique et tous les méchants qui étaient présents à l'écran se voient balayés. Méthode plutôt radicale, bien amusante mais malheureusement limitée puisque vous ne pouvez l'utiliser à volonté.



Comme tout bon soft mêlant arcade et plates-formes, Second Samuraï vous colle un perso entre les mains et fait défiler les décors quand vous approchez des bords de l'écran. Avec de beaux scrollings, bien fluides et tout, histoire que les yeux ne souffrent pas trop.

sorts qui permettent, notamment, d'exploser tous les ennemis présents simultanément à l'écran.

Elément nouveau et pas des moindres, il sera possible de jouer à Second Samuraï avec un pote, chacun dirigeant son personnage en même temps à l'écran. Le jeu devient alors beaucoup plus drôle, les joueurs s'entraident et explosent les ennemis de concert. Côté technique pure, les scrollings sont de très bonne qualité et les écrans très colorés. LES scrollings, parce qu'il y a des différentiels, de 2 à tout un tas, selon la séquence. De plus, des fonds bourrés de dégradés de couleurs du plus bel effet augmentent encore la qualité graphique, avec même quelques animations, histoire de nous en mettre un peu plus dans la tronche.

Voilà pour ce qui est du premier niveau, des premières pages et des animations. Le mois prochain, nous vous présenterons d'autres écrans, notamment des images du niveau 2 et nous parlerons des bruitages et des musiques qui devraient avoir bien avancé.



Dans la plupart des jeux, on trouve un gros sprite à la fin de chaque niveau. Dans Second Samuraï, c'est tout au long du jeu que vous les trouverez et que vous lutterez contre eux. Ils sont, en plus, bien animés et ils font, malheureusement, bien mal.

Les jeux sont bien plus amusants quand on peut se battre avec un pote. Avec, hein, pas contre, il s'agit de combiner vos forces et vos actions, histoire d'éliminer les ennemis qui tentent de protéger le Demon King.





EN CHANTIER

BENEATH A STEEL SKY

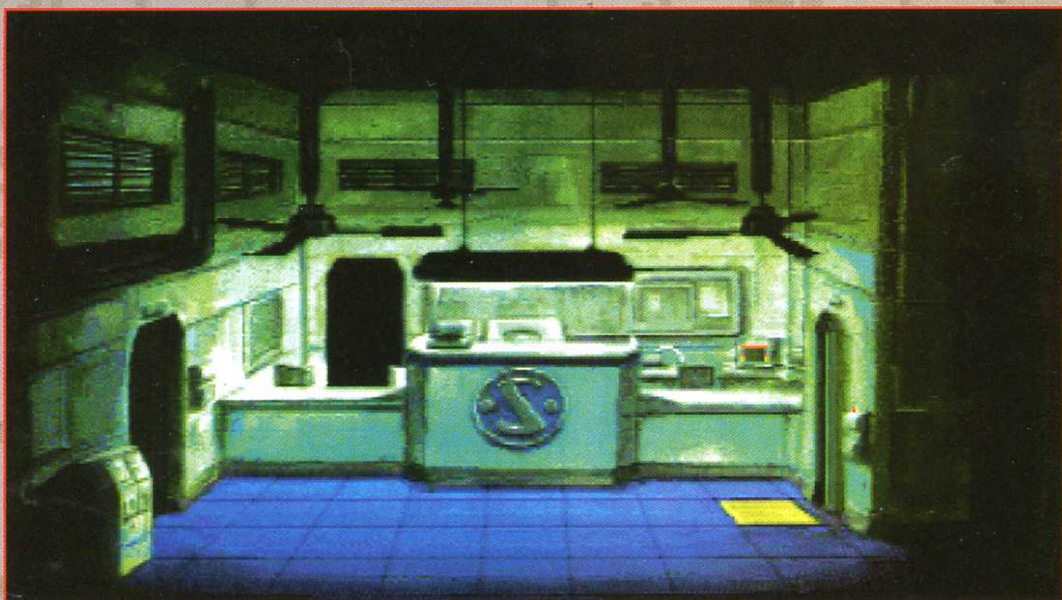
EDITEUR: VIRGIN-REVOLUTION SORTIE PREVUE EN JUILLET 93 SUR PC ET AMIGA. par Derek dela Fuente 2ème PARTIE

Même si les graphismes, les premières images de Beneath a Steel Sky, semblent, après un rapide coup d'œil, tout droit tirés du film Batman, une observation plus poussée laisse apparaître des éléments bien plus sinistres et glauques. Le style des graphismes fait penser à un film interactif, avec une orientation poussée sur le réalisme plutôt que sur des images générées par ordinateur. Une sorte de compromis entre des images ordinateurs et des maquettes fabriquées à la main. Les graphistes ont réussi un tour de force en donnant l'impression d'aller plus loin que les limitations techniques des bécanes, au niveau des résolutions et du nombre de couleurs affichable. L'introduction du jeu, organisée comme film, balancera le joueur en plein cœur de l'action, très rapidement.

Dans les mondes Cyberpunks de Beneath a Steel Sky, un héros sort du lot: Robert Foster, à la recherche de sa véritable identité et chassant les secrets du Cyberworld contrôlé par Linc. Il y a bien des années, un vaisseau venu d'on ne sait où avait survolé l'une des Megalopolis de ce monde et s'était écrasé en pleine campagne. Des gens qui vivaient en marge, en dehors des grandes cités, s'étaient rués sur place et avaient trouvé un bébé dans les bras de sa mère. La mère n'avait pas survécu au crash mais le bébé était encore vivant. Robert -car c'est lui- fut donc recueilli par cette communauté marginale où il grandit, et devint le Robert Foster que l'on connaît.

Un jour, Robert captura un droïd de la ville. Il le trafiqua, il le reprogramma entièrement et, depuis, Robert et le Droïd sont inséparables, de véritables amis.

Des anciens de la ville apprirent à Robert qu'un jour, des hommes viendraient de la cité pour le chasser. Robert n'a jamais cru à cette prophétie.



Les graphismes de Beneath a Steel Sky, la texture des objets, la crasse omniprésente, créent une ambiance assez exceptionnelle. Le trait même utilisé pour ces décors est tout à fait original pour un jeu micro, plus proche des techniques de peintures classiques que des pixelisations habituelles.



Les personnages qui traînent dans le jeu, les sprites qui les représentent sont de bonne taille. Toute une panoplie d'animations est développée, selon chaque séquence, chaque lieu. Les visages des personnages, leurs attitudes, sont d'ailleurs assez caricaturales.



Le détail des animations est tout à fait impressionnant. Ici, un personnage habillé dans le plus pur style Cyberpunk manie son arme. La violence est, elle aussi, bien présente dans Beneath a Steel Sky.

Mais maintenant, Robert est bien obligé de constater que la prédiction était vraie. Un jour, le village de Robert subit une attaque et les habitants fuirent en tous sens. Le ciel était couvert par des masses d'immenses vaisseaux armés; des hommes en sont descendu et ont annoncé qu'ils recherchaient un homme probablement arrivé dans ce village quelques années plus tôt. C'est, sans aucun doute, de Robert qu'il s'agit. Robert décide donc de s'enfuir loin, il démonte son robot, récupère la carte mère, la cache dans son blouson et s'en va se cacher dans une usine. C'est à ce moment que le jeu commence, et là que vous entrez en action.Tout l'attention de l'équipe de Revolution, les programmeurs qui créent Beneath a Steel Sky pour Virgin, est portée sur l'interactivité. Sans arrêt, le joueur devra manier des objets, discuter avec des personnages, et pas seulement traverser les écrans pour aller plus loin dans l'aventure. Au tout début, Robert tombe sur un énorme ordinateur qu'on appelle LINC. Celui-ci lui apprendra que la ville est faite de plusieurs niveaux et que plus on monte, plus les gens sont pauvres. Votre tâche principale est, bien sûr, de découvrir qui vous êtes réellement et pourquoi on vous poursuit.

Les techniques déployées pour ce jeu d'aventure assez classique en apparence -on déplace un curseur et on clique un peu partout- sont assez impressionnantes. Beaucoup d'efforts au niveau du plaisir de jeu et du design ont été développés par les concepteurs de chez Revolution. Même les joueurs les plus tatillons et difficiles devraient y trouver leur compte.



Paf! Histoire de varier encore plus les ambiances, les graphistes s'amusent avec les palettes de couleurs pour donner des effets de jour, de nuit qui tombe et de soleil qui périt et s'évanouit à l'horizon. Et c'est beau!

Quel que soit le lieu, tout un tas d'animations est déclenché selon les actions des personnages, et même du joueur. Les portes s'ouvrent, les placards claquent; dehors, des lumières, des sirènes filtrent à travers les persiennes, sonores et visuelles.

EN CHANTIER



Olivier Cordoléani (Graphiste)
Mohand Zennadi (Graphis
Olivier Crozet (Programmeur)
Olivier Robin (Musicien)
Dominique Bouré (Programmeur)
Hervé Lange (Designer/Programmeur)
André Villard (Programmeur)

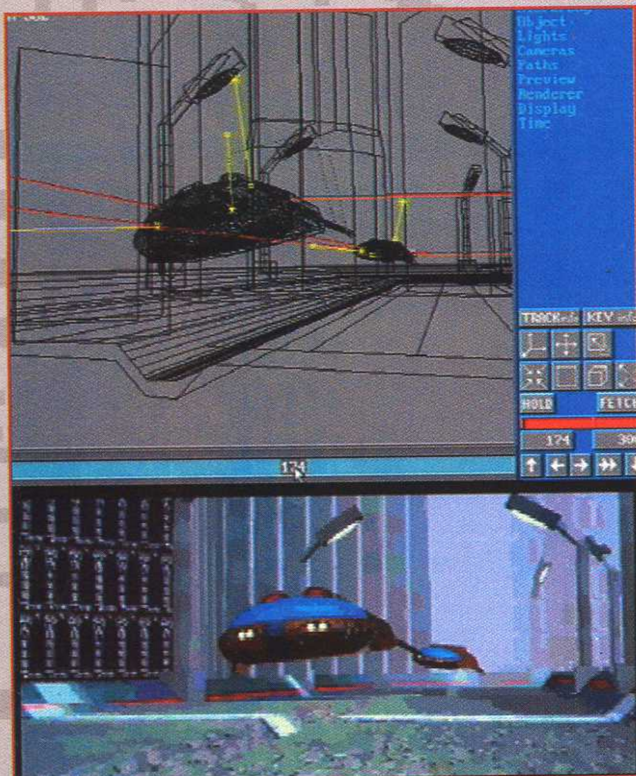
BATII

2ème ET DERNIERE PARTIE EDITEUR: UBI SOFT DISTRIBUTEUR: UBI SOFT SORTIE PREVUE FIN MARS VERSION ANGLAISE ET FIN JUIN VERSION FRANCAISE

Chose promise, chose due, voici la suite du dossier de Koshan of conspiracy. Ce mois-ci, nous allons aborder l'aspect musical de la chose, ainsi que la programmation. Vous allez en prendre plein les oreilles et plein la tête...

EN AVANT LA MUSIQUE

C'est Olivier Robin qui est responsable du son et de la musique. L'équipe a investi dans un matériel d'enfer et Olivier l'exploite au maximum. La bande sonore est entièrement développée à l'aide de Cubase Audio et l'ensemble des sons enregistrés en studio sont retravaillés un à un sur Sound Designer 2. Olivier s'est farci la bagatelle de quatre mille phrases. Chaque phrase peut être prononcée par plusieurs sortes de personnage et donc, avec des voix différentes. Chacune d'elle doit être "trafiquée" et passée dans une multitude de filtres pour en retirer le souffle. De plus, un système d'optimisation des voix a dû être mis au point pour éviter les temps de recherche sur le CD-ROM. Je m'explique : lorsque vous entamez une discussion avec un personnage, un système d'hypertexte vocal entre en action. Vu le nombre impressionnant de phrases et leur disposition sur le CD, il faudrait attendre plus d'une seconde que la tête du lecteur aille se positionner sur la réponse du personnage. Pour pallier à ce défaut, le programme établit un ordre statistique et positionne la tête de lecture à l'avance sur la phrase la plus probable. Le résultat est stupéfiant puisque l'on attend rarement plus d'un dixième de seconde avant d'entendre la réponse du personnage! Les musiques que l'on a d'ores et déjà pu entendre, sont à la hauteur de tout le reste. Du classique futuriste à la techno d'enfer, on s'en prend plein la gueule pour pas un rond. Dans les séquences de Full Motion, la musique est transférée en Ram et échantillonnée à 8Khz. Signalons enfin que Haïku Studio a fait appel à un arrangeur professionnel, Stéphane Flachier, afin de peaufiner au mieux la bande sonore finale.

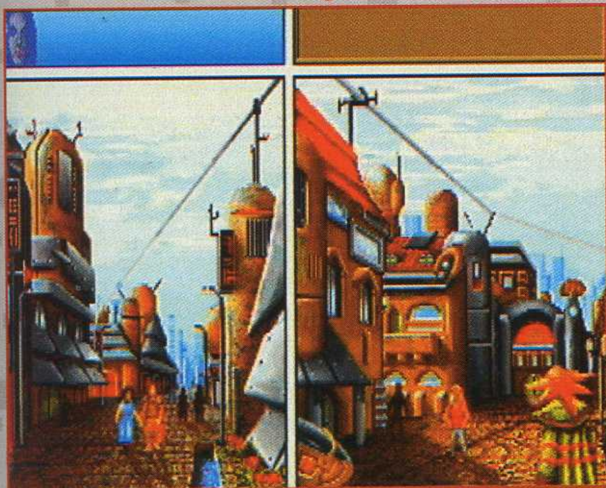


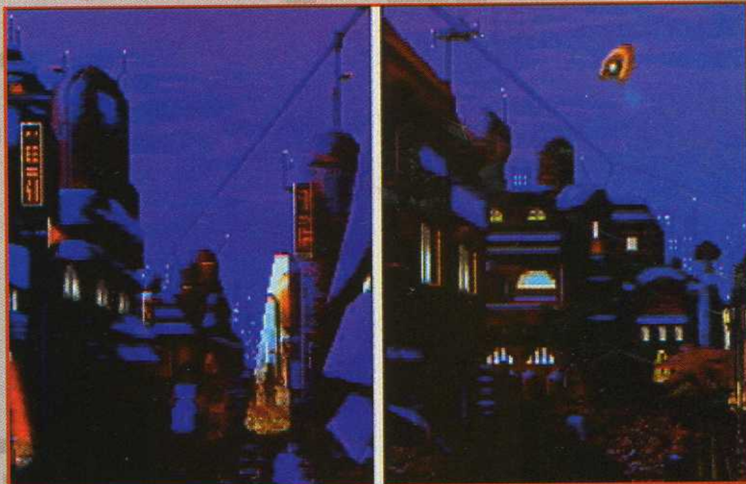
Les animations de transitions et de Full Motion sont entièrement réalisées à l'aide de 3D Studio. La séquence est d'abord réalisée en fil de fer. Les images sont ensuite calculées une à une.

DES OCTETS PLEIN LA TETE!

Les programmeurs sont au nombre de quatre.

La gestion de la palette du jour et de la nuit a été améliorée.





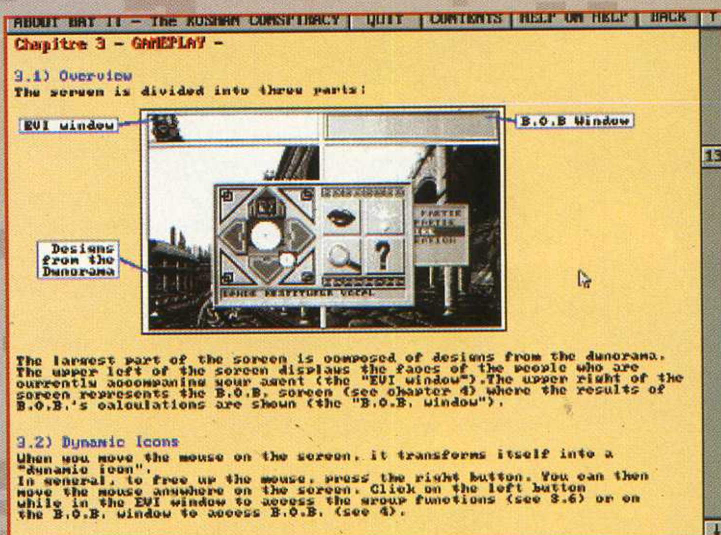
CD ROM

THE KOSHAN CONSPIRACY

Hervé Lange, qui, à l'époque avait réalisé l'intégralité de la version Amiga, s'occupe aujourd'hui du design complet du programme. Dominique Bouré adapte l'intégralité du code sur PC et établit la jonction avec les autres programmeurs. Olivier Crozet s'occupe de quelques interfaces; les plus complexes sont l'oeuvre d'André Villard. L'adaptation n'a pas été une mince affaire! Koshan of conspiracy met en oeuvre les techniques les plus complexes que l'on puisse utiliser en micro informatique. L'intelligence artificielle est exploitée au maximum et le scénario fait appel à de nombreuses techniques différentes. Par exemple, André a développé tout un système de simulateur de vol avec gestion de l'éclairage et des objets complexes lointains, et tout cela pour une simple "étape" dans le jeu. Encore une fois, c'est pas le travail qui les étouffe!

Hervé Lange a tenu compte de toutes les remarques des utilisateurs de Bat II. Il existe maintenant un système d'inventaire hiérarchique avec boutons interactifs. Les objets apparaissent de façon intuitive. Des emplacements accessibles à l'aide des touches de fonction peuvent recevoir les objets les plus utilisés, afin de gagner du temps. En plus de tout ceci, vous pourrez trouver dans Koshan une gestion cohérente des horaires des magasins, un guide électronique de la ville avec extension par cartes magnétiques, le tout connectable à Bob (l'ordinateur Cyberpunk). Bref, un véritable Biogame avec interaction entre chaque élément! Du pur délire!

Je vous expliquais le mois dernier qu'il avait fallu inventer un algorithme pour compresser et décompresser en temps réel les animations en Full Motion. Cette "routine" intégralement élaborée à partir d'un théorème mathématique est totalement révolutionnaire. Elle parvient à déterminer d'elle même, les objets importants de l'image pour y compresser les décors sans importance de l'arrière plan. En gros, lors de la course en ville (voir photos du précédent numéro), les couleurs du vaisseau restent intactes alors que le dégradé des immeubles disparaît pour obtenir un meilleur taux de compression. Un manuel interactif prendra place sur le CD, ainsi qu'un clip de deux minutes sur le jeu. L'utilisateur pourra choisir le nombre de kilo Octets installables sur le disque dur, de 630 Ko à 71 mégas. Plus ce nombre est important, et plus le jeu est rapide et convivial. Avec 71 mégas sur le disque dur, vous pourrez virer le CD de Koshan et introduire celui de votre chanteur préféré, le programme remplacera alors les musiques du jeu par celle du nouveau disc. Décidément, on n'arrête pas le progrès...



Les modes d'emploi des CD-ROM se réduisent, la plupart du temps, à un bout de feuille plutôt minable. Un manuel Hypertexte, accessible à n'importe quel moment du jeu, a été intégré dans le CD. Excellente initiative!

LORD CASQUE NOIR



EN CHANTIER

David Lucca Nicolas Beliaeff

BEHOLDER 3

PROPOS RECUEILLIS PAR DEREK DELA FUENTE



Les personnages sont bien animés, arrivent de loin, du fond de l'écran et s'approchent des joueurs, histoire de discuter où de se bastonner un bon coup.

JOY : Parlez-nous un peu du scénario et des idées novatrices que l'on trouvera dans Eye of the Beholder 3 ?

DL & NB : Eye of the Beholder 3 se déroule dans l'un des mondes de TSR les plus populaires, celui de Forgotten Realms. Dans les ruines anciennes d'une ville appelée Myth Drannor, qui fut l'une des plus grandes cités de son époque, les humains et les elfes vivaient en totale harmonie jusqu'à ce qu'une force maléfique débarque dans Myth Drannor en levant une armée des ombres. La ville finalement, "tomba", mais en causant beaucoup de dégâts dans les rangs des forces du mal. Mais la ville n'était pas totalement conquise. Comme toutes les villes de cette importance, Myth Drannor est un véritable trésor d'archéologie et d'histoire, le tout remontant très loin dans le passé. Le jeu démarre environ 100 années après la chute de Myth Drannor; nos héros doivent retrouver le redoutable Acwellan et ramener un vestige volé à la ville, une tâche plus difficile qu'il n'y paraît. Bien sûr, il y a des tonnes de monstres, des énigmes et des pièges qui attendent les personnages du jeu. La plupart des monstres de Eye of the Beholder 3 apparaissent pour la première fois dans un jeu vidéo AD&D, et quatre de ces monstres sont fournis avec toutes les statistiques nécessaires pour les faire évoluer dans une partie de AD&D seconde édition, le jeu de rôle, le vrai.

La présence d'un nouveau bouton d'attaque totale est certainement l'innovation la plus marquante, rendant l'utilisation des sorts beaucoup plus agréable. Après les ventes de Eye 1 et 2, nous avons demandé à nombre de nos joueurs de répondre à un sondage. C'est ainsi que le bouton d'attaque totale est né car beaucoup de joueurs avaient des ennuis dans les manipulations des combats. Tous les personnages du jeu attaquent simultanément quand on actionne ce bouton. Ceci, couplé avec la réorganisation de la boussole et des boutons de déplacement, rend les combats beaucoup plus simples à gérer, d'autant plus que toutes ces commandes sont très proches les unes des autres, à l'écran.

La gestion des sorts a, elle aussi, été modifiée pour être plus simple à utiliser. Avant, pour qu'un personnage mémorise un nouveau sort, il fallait sélectionner tous les sorts précédemment utilisés et les effacer avant d'en prendre un nouveau dans la liste. Maintenant, il suffit de cliquer sur des boutons + et - pour choisir un sort.

JOY : Les énigmes étaient plus intéressantes dans le deuxième Eye of the Beholder que dans le premier. A quel genre d'énigmes devons-nous nous attendre dans le troisième?

DL & NB : Les pièges et les énigmes de ce troisième volet seront plus difficiles et dévastateurs qu'avant. Les personnages humains pourront atteindre des niveaux de classe de +18, le seul moyen d'affronter des personnages de ce niveau est donc d'utiliser son esprit, le plus possible.

JOY : L'une des critiques majeures émises pour Eye of the Beholder 1 était l'absence de zone extérieure aux donjons à explorer. Il en a été tenu compte dans le deuxième, qu'en sera-t-il dans le troisième?

DL & NB : Oui, il y aura des séquences à la surface. Ce qui était fort naturel puisque l'aventure de Eye of the Beholder 3 a pour cadre les ruines d'une cité. Un tiers de l'aventure du jeu prend place en extérieur, aussi bien en milieu sauvage que dans les ruines.



Certaines scènes sont entièrement graphiques, sans action; et servent à bien installer l'ambiance. Comme dans cette taverne où un travelling latéral fait découvrir au joueur tous les clients et toute la faune présente dans les lieux.

EYE OF THE HOLDER 3

JOY : Les combats de Eye of the Beholder 2 ont beaucoup été critiqués, ils semblaient inégaux. Est-ce que cette balance va changer?

DL & NB : Je crois que cette critique n'était valable que pour les combats contre les squelettes dans les catacombes sous le temple Darkmoon, et contre les écorcheurs d'esprits de la tour pourpre de ce même temple. Si ces combats étaient si inégaux, c'était pour forcer les joueurs à utiliser de nouvelles techniques de combats contre des adversaires véritablement costauds. Ces nouvelles techniques étaient obligatoires pour avoir une chance de lutter contre la dernière sale rencontre du jeu.
Il est difficile de dire si ce genre de situation disparaîtra dans Beholder 3. Cela dit, les combats sont regardés de très près, comme dans tous les produits SSI. Nous espérons que l'équilibre global d'un jeu, quand il est terminé, est bien au milieu entre la difficulté, le challenge et le plaisir de jeu.









Avec son scénario poussé, plein d'intrigues et de mystères, Eye of the Beholder vous mettra de nombreux personnages entre les pattes. Certains vous seront d'un grand secours, d'autres feront tout pour vous freiner où vous stopper totalement.

JOY : Est-ce que l'interaction sera plus présente dans Eye of the Beholder 3?

DL & NB : L'interaction a toujours été un problème à bien intégrer dans un jeu de rôle sur ordinateurs. La raison est simple, elle vient de l'absence du facteur humain dans les personnages contrôlés par l'ordinateur, les personnages-non-joueurs. Le seul moyen de contrer ce problème est de développer un scénario costaud qui tienne parfaitement la route. Nous avons vraiment appuyé sur ce point dans Eye of the Beholder 3, et les séquences où le joueur rencontre d'autres personnages, sont vraiment à un niveau supérieur par rapport aux deux précédents épisodes.



JOY : Pouvons-nous espérer voir Eye of the Beholder 4, ou même une nouvelle version en CD Rom?

DL & NB : Nous pensons sérieusement à une version CD de Eye of the Beholder 3. Quant à l'existence future de Eye of the Behol-

EYE OF THE BEHOLDER 3 (suite)

der 4, cela dépend de l'accueil que recevra le troisième volet. Un autre problème à considérer vient du fait que les humains de la fin de Beholder 3 seront du niveau 18; est-il possible et intéressant de faire une suite où les personnages avanceront très lentement du fait de leur très haut niveau? Tout cela est à étudier.

JOY : Combien de temps de développement a déjà demandé Eye of the Beholder 3, et quand sera-t-il terminé?

DL & NB : Le travail sur ce produit a démarré en mars 92 et sera terminé au printemps 93. De nombreuses heures ont été passées sur ce jeu, et je suis sûr que de nombreuses autres seront nécessaires pour en voir la fin.

JOY : Quel est l'aspect le plus difficile à aborder quand on développe un jeu comme celui-là?

DL & NB : Le plus dur est de se rendre compte, à tout moment, si le jeu est véritablement amusant pour le joueur; mais ce que moi, je peux trouver amusant et agréable ne le sera, bien sûr, pas forcément pour tous les autres joueurs. Nous avons organisé de nombreuses séances de Brainstorming en petits groupes, pour définir ce qui serait véritablement amusant à mettre dans un jeu comme Eye of the Beholder 3. Une fois toutes ces séances terminées, ce qui a pris trois jours, nous avons regroupé et classé toutes les suggestions, nous les avons mélangées aux suggestions émises par les joueurs à travers les sondages reçus, et nous avons commencé à choisir les meilleures ou les plus courantes. C'est peut-être ce qui rend Eye of the Beholder 3 si différent de ses prédécesseurs. Le facteur «amusement» dans un jeu est toujours le plus difficile à maîtriser. Tout ce que l'on peut faire est de tenter de partir dans de nouvelles directions en espérant viser juste.

JOY : Comment pouvez-vous vous assurer d'obtenir une continuité logique maintenant que vous avez une équipe totalement nouvelle?



De nombreux monstres nouveaux, véritablement inédit feront leur apparition tout au long de l'aventure qui a tend les arpenteurs de donjons que vous êtes. Leur as pect graphique est particulièrement soigné, ainsi que leu caractéristiques qui restent parfaitement dans la ligne d'AD&D.

DL & NB : En ayant toujours gardé David Lucca en pos tion de leader du développement. David était testeur prin cipal pour Eye 1 et il a passé beaucoup de temps Westwood, comme je le disais précédemment. David éta très impliqué dans le développement de Beholder 2, e tant que producteur associé, du début à la fin; ce qui beaucoup ajouté au succès du produit. Maintenant, pro ducteur associé et designer de Beholder 3, David a un œ inégalable sur toute la série Eye of the Beholder, il surpas se même peut-être ce qu'aurait pu faire Westwood. Il es aussi l'une des autorités principales pour les produit AD&D; c'est pour cette raison que de nombreux monstre ont fait leur apparition dans Beholder 3. David s'est affa ré à créer un soft encore plus vaste et ambitieux, avec d nombreuses innovations technologiques, tout en restan dans le concept développé par Westwood. Je pense qu le résultat est satisfaisant, nous avons atteint notre object avec succès.

Les sorts que vous pourrez manipuler ou que vous pre drez dans la tronche, sont plus nombreux que dans le deux précédents Eye of the Beholder. Ici, un Magicien s'a plique à bouger ses mains, se concentre pour envoyer u énorme boule d'énergie verdâtre.





VIRGIN GAMES

Tim Chan

DIRECTEUR MARKETING VIRGIN EU

En quoi consiste exactement le métier de Directeur du Marketing dans une société comme Virgin Games?
Virgin est divisé en 3 sections, Virgin Europe, Japon et USA. Comme je travaille au sein de la maison-mère, je suis aussi impliqué dans ces deux derniers pays. En Europe, j'ai mes propres objectifs, ma tâche est de vérifier que nos projets sont voués au succès. Ma fonction principale est stratégique, je travaille sur des projets à long terme. Chaque personne dans la compagnie travaille dans des domaines différents avec des échelles de temps différentes. Les personnes qui m'entourent font progresser la compagnie. Elles sont spécialisées dans leur domaine et je les laisse libre de leur boulot, tout en ayant un regard général sur tout. La décision finale m'appartient dans la plupart des circonstances,.
J'examine les projets 18 mois à l'avance, sur toutes les facettes de Virgin: le développement pour Sega, le marketing, les relations presse, le développement CD; tout est sous mon contrôle mais j'essaye de ne pas trop faire interférer les différents domaines. Même si


Tim Chaney.


Caroline Stokes, attachée de presse de Virgin UK.

je ne suis pas d'accord avec certaines directions prises, je poursuis plus en avant car je fais confiance à mon équipe; si j'interférais dans son boulot, elle serait moins efficace.

Est-ce que Westwood développe pour Virgin, ou fait-elle partie de Virgin?
WESTWOOD appartient maintenant à Virgin Games. Cette société dispose de plus de 50 personnes qui travaillent en permanence sur certains produits dans leurs bureaux de Las Vegas. Ces derniers 18 mois, Virgin s'est considérablement développé. Nous avons racheté des compagnies et des développeurs, en pensant à tous les formats d'ordinateurs et de consoles. Nous ne voulons pas que toutes nos compagnies développent sur CD Rom. Nous ne voulons pas des tonnes de produits dans le genre de 7th Guest. Nous essayons d'avoir des développeurs qui ont leur propre style, leur propre expérience, et Westwood répond parfaitement à ces critères. Nous essayons d'avoir une compagnie spécialisée dans les jeux de sports, une autre dans les produits musicaux, etc.. Westwood nous fournira Kyrandia, Lands

ey

OPE

Depuis bien longtemps, l'éditeur Virgin Games est devenu absolument i contournable. Il ne se passe pas un mois sans que l'un de ses produits fa se partie de l'actualité ludique. Développement, mais aussi édition c produits créés par des équipes indépendantes à travers le monde entic la pieuvre Virgin Games se laisse pousser de nouvelles tentacules chaqu jour. Petit tour d'horizon rapide à travers quelques-uns des prochains produi à venir, et interview de Tim Chaney, Directeur Marketing de Virgin Europ histoire d'en savoir un peu plus.

of Lore, Dungeon Master, des jeux de rôles qui sont les meilleurs du genre. Ils sont très proches de nous.

N'avez-vous pas l'impression que les grandes compagnies comme Virgin imposent la direction du marché, vers le PC et les jeux sophistiqués, sans véritablement tenir compte du public? En Europe, les utilisateurs sont plutôt sur Amiga, et les jeux qui marchent sont simples et efficaces, Lemmings, Chaos Engine.
Oui, il est vrai que nous développons des jeux sophistiqués et je suis d'accord avec votre point de vue. Je ne pense pas que nous ignorons le marché de l'Amiga. Nous allons sortir de nombreux titres un peu plus tard cette année. Il ne faut pas oublier qu'aux States, le marché de l'Amiga est quasiment mort, avec à peine quelques milliers de ventes. Nous produisons donc, uniquement pour la Grande Bretagne, l'Allemagne et la France. Mais il est vrai que nous essayons de pousser le marché vers le haut. Nous voulons offrir des jeux d'une qualité accrue, et il faut des bécanes puissantes.

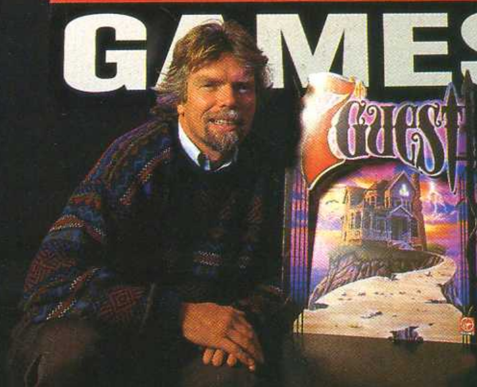
Mais le public va dans cette direction parce que Virgin en a décidé ainsi...
Si vous regardez aux Etats-Unis, vous verrez qu'il n'y a pratiquement plus de sociétés qui développent pour l'Amiga, alors que Virgin continue de travailler sur des softs qui seront des hits sur Amiga et même sur Amiga 1200. Nous travaillons sur l'adaptation de produits consoles comme Global Gladiators et Spot pour l'Amiga.

Comment faites-vous pour avoir connaissance des réactions face à vos produits?
Le meilleur retour passe par l'intermédiaire des magazines. Je pense que cette année, nous devrons faire encore plus attention aux réactions car les choses changent. Si vous regardez Sonic et Street Fighter II, vous pouvez avoir une idée des jeux qui se vendront dans les 6 mois à venir.

Avez-vous le sentiment que les machines avancent plus vite que le niveau de maîtrise technique des programmeurs?
Les programmeurs et les développeurs ne rattraperont jamais la technologie, tant que le marché ne sera pas stagnant. C'est pour cette raison que le Commodore 64 et le Spectrum étaient aussi bien exploités. La technologie, à cette époque, avait stoppé son avance. En regardant vers le futur, je pense que le boom des consoles durera encore 2 ans. Ce qui viendra après, sera encore plus important que le marché des consoles que nous connaissons. Regardez Guest, nous fonçons vers le Full Motion Video, le futur promet de grandes innovations et beaucoup d'excitation.

Avez-vous l'impression que les jeux sur ordinateurs offrent encore de bonnes doses d'évasion? L'imagination n'est-elle





Richard Branson, Big Boss de Virgin Games.



pas laissée de côté au profit d'une course au réalisme?

Oui, il y a encore une grande place laissée à l'évasion. En sortant des produits pour PC CD Rom, on s'ouvre à un public plus vaste. L'ordinateur fera partie intégrante de la vie de tous les jours, comme la télé. Actuellement les machines de jeux sont dans les chambres, elles ne sont pas accessibles instantanément et facilement pour toute la famille. Nous pensons que la machine du futur sera dans la pièce où tout le monde cohabite. La machine ou le programme vous donnera tout ce que vous désirez, que ce soit des jeux, de l'éducatif ou de la musique. Il y a tant de nouveaux secteurs, tant de nouvelles catégories à explorer. Les jeux tels que nous les connaissons ne constitueront qu'une faible part de la production de softs dans le futur.



1994 sera une année étrange, le marché consoles va plafonner et l'on ne parlera que de productions CD. Le 3DO Matsushita sera lancé, le Mac CD aura décollé, et les CD sur consoles auront leur place sur le marché. 1995 marquera un bond en avant au niveau du hardware. Je ne connais pas la machine qui sortira vainqueur, cela dépend vraiment de la place qu'elle occupera dans la maison. Les lecteurs CD Roms seront dans toutes les machines. La question est de savoir quelle direction prendront les lecteurs CD Sega et Nintendo. Vers les chambres, encore une fois, ou à la place



APOCALYPSE

STANDARDS : AMIGA / PC
PHOTOS : AMIGA
SORTIE PREVUE : PRINTEMPS 93

Apocalypse est un logiciel qui revient de loin! En effet, ce jeu d'arcade en cours de développement a bien failli ne jamais voir le jour. A l'origine, il y a deux ans, le regretté Mirrorsoft mettait en chantier un soft ayant pour nom Rebel. Hélas, les évènements que vous connaissez survinrent et l'équipe qui avait la charge de Rebel, se dispersa après la faillite de cet éditeur. Rebel sombre alors dans l'oubli et semble aller tout droit grossir les rangs des projets inachevés. Enfin, il y a quatre mois, Virgin Games décide de reprendre le flambeau et en confie la charge à l'équipe de développement Miracle. Dans Apocalypse, vous prenez les rênes d'un hélicoptère de combat afin de mener à bien de périlleuses missions de sauvetage. Votre objectif est de secourir, en territoire hostile, de gentils soldats alliés et autres otages, retenus par les sinistres guerilleros locaux. Délicate, cette mission le devient encore plus, lorsque vous apprenez que votre état-major à Washington a prévu la destruction au napalm des positions occupées par les terroristes (amis de la poésie, bonjour!) C'est donc une course contre la montre que vous entamez; vous représentez la dernière chance de ces innocents. A chaque mission, il vous faut libérer 75% des otages détenus avant que les bombardiers alliés n'atteignent et ne déciment la région, pas le temps de s'arrêter au café du coin pour boire une bière! Bien que de très grande taille, le sprite de l'hélicoptère que vous pilotez répond parfaitement à la moindre de vos injonctions. Si l'on n'est assurément pas là en présence d'une simulation, atterrir sous le feu ennemi pour

Voici une petite place de village bien tranquille. Après mon passage, ce ne sera plus que chaos, cendres, désolation, sueur, larmes et mort !



des magnétoscopes?

Croyez-vous au système Philips, le CDI?
Je crois au système 2, celui qui inclura le Full Motion Video, et qui sera compatible avec les anciens CDs du CDI actuel. Le problème est que le soft chez Philips n'a jamais été très bon, mais je pense qu'ils en sont maintenant conscients et que les choses vont enfin aller dans la bonne direction. Dans celle de Guest, par exemple, puisque le soft va être adapté sur CDI, ainsi que d'autres titres de la même veine. Guest sera le premier soft à intégrer le Full Motion Video sur CDI, et je pense qu'il sera très impressionnant.

Que voyez-vous pour 1993?
Je ne pense pas qu'il y aura des événements importants. Les gens vont commencer à parler du CD très sérieusement. A la conférence de Dublin, récemment, on ne parlait que de ça. A Dublin, Commodore, Philips, Ian Hetherington de Psygnosis..., tout le monde parlait du CD. Cette année, la Super Nintendo et la Megadrive lutteront contre le Sega CD, tandis que l'Amiga et le PC se partageront le marché micros.

Imaginez-vous, dans vos pires cauchemars, que le CD ne marche pas auprès du public? Ou, au contraire, qu'un système standard s'imposera?
Non, à vos deux questions. Il y aura toujours de nombreux formats, et même si nous travaillons tous dans un petit marché, il ira en grandissant. Il n'y a jamais eu de machine standard sur consoles ou sur ordinateurs, pourquoi y en aurait-il une pour les CDs?

Que pensez-vous de la machine Konix annoncée?
Nous devons attendre, patiemment. Mais cette machine sera une chance pour les programmeurs indépendants qui débutent, car il n'y aura aucune restriction de licence pour le développement. ■



prendre des hommes à son bord n'est pas chose facile et requiert de l'entraînement. En effet, la plupart des prisons sont bien gardées et il vous faut affaiblir DCA et tanks ainsi qu'affronter d'autres hélicos, avant de pouvoir penser vous se poser. Une fois les prisonniers montés à bord, il vous reste encore à les rapatrier jusqu'à votre base d'envol. Votre appareil se déplace de manière réaliste, l'inertie étant prise en compte par l'animation. Comme dans la réalité, le poids des armes et hommes embarqués influencera le comportement en vol de votre hélico. Les armes dont vous disposez sont une

Apocalypse est un jeu difficile; il n'est pas rare de se prendre un missile dans la tronche une demi-seconde après avoir décollé. C'est d'un énervant !



mitrailleuse lourde, des mines que vous pouvez poser au sol, et des missiles air-air et air-sol. Vous aurez bien besoin de tout cela car en face, les guerilleros ont oublié d'être bêtes. Bien souvent, vous verrez plusieurs tanks se regrouper pour vous faire simultanément pleuvoir dessus, une pluie d'obus. Des batteries de missiles sol-air tentent de vous ajuster lorsque vous passez à leur portée et, perchés sur des miradors, des hommes équipés de mitrailleuses font feu sur vous. Et je ne vous parle pas des jeeps, chasseurs ennemis et autres hélicos de combat! Chacun des quatre niveaux se déroule dans des conditions différentes. Vous combattez tout d'abord dans la jungle, puis aux abords d'un camp de prisonniers, d'une mine de plutonium et, enfin, au QG rebelle. Apocalypse est un jeu qui promet beaucoup, car bien que très orienté arcade, il bénéficie également de cette petite touche de tactique qui le place au-dessus de la mêlée des shoot'em up traditionnels. Apocalypse se montrera-t-il à la hauteur des espoirs fondés en lui? A quelle heure on mange? Dieu existe-t-il? Telles sont les questions auxquelles nous répondrons dans le test de la version finale, au printemps dans Joystick, disponible dans toutes les bonnes librairies.







GOAL



Une vue de haut, de bien haut, et une bien belle action, dangereuse et tout, devant les buts. Le gardien va pouvoir montrer ce qu'il sait faire.

AMIGA-ST-PC - PHOTOS AMIGA - SORTIE PREVUE EN MAI POUR AMIGA ET ST, A L'AUTOMNE POUR PC

Le mois dernier, Dino Dini, créateur et programmeur de la série des Kick Off et de Player Manager nous offrait une interview passionnante, où l'on pouvait découvrir les toutes premières informations sur Goal, son prochain jeu de foot. Comme vous le savez déjà, Dino a quitté Anco pour rejoindre Virgin, un de plus. Pas de doute, les gens de Virgin Games savent manier les arguments pour signer les programmeurs bien connus du public. Son prochain jeu, Goal, s'avère être Kick Off 3, mais le nom étant propriété d'Anco, les machines à titre de chez Virgin ont dû être lancées, et c'est Goal qui est tombé.

Le développement de Goal en est à sa phase finale, sa sortie prévue pour mai approche à grands pas; si vous faites partie des fans de Kick Off vous pouvez d'ores et déjà co-

Lorsque vous explosez un bâtiment, deux types de personnages sont susceptibles d'en sortir prestement. Les blancs, qu'il faut sauver, et les kakis, à exécuter. Apocalypse n'est pas fait pour les daltoniens et autres Destroys.





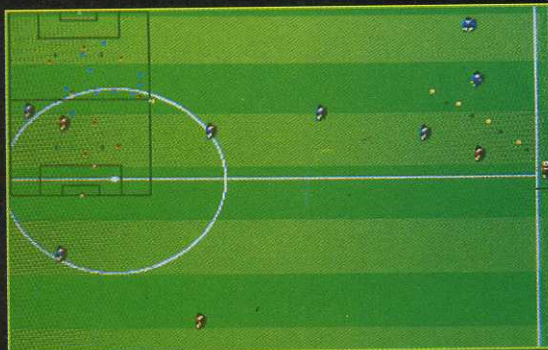
Sur la piste de droite, vous pouvez vous réapprovisionner en munitions diverses. Gare à la rupture de stock !

Vous prenez votre envol depuis une petite base, non loin de l'ennemi. C'est ici qu'il faudra revenir déposer les heureux rescapés de vos raids

cher les jours sur votre calendrier. Mais quelles sont les nouvelles caractéristiques de ce jeu de foot? Etait-il bien nécessaire de développer un tel jeu à l'heure où nous disposons déjà de nombreux softs excellents dans le genre (Kick Off 2, Sensible Soccer...)?
Pas de doute, après avoir fait un petit tour sur la pré-version jouable de Goal, la réponse à ces questions est tout à fait positive. Dino Dini a réussi à améliorer certains éléments de ses précédents titres, tout en ajoutant des nouveautés plus ou moins gadgets, mais toujours impressionnantes.
Tout d'abord, il y a plusieurs modes de visualisation, plusieurs modes de zoom. Ainsi, vous pouvez voir l'action de façon rapprochée, avec affichage de gros sprites,



Lors des remises en touche, vous pouvez manipuler une courbe en pointillés pour envoyer la balle exactement comme vous le désirez.

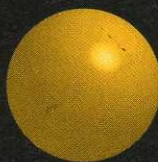


Joie, encore une remise en touche, mais en vue de loin maintenant. Admirez comme les sprites ont changé, il n'y a pas que du calcul là-dessous, c'est un véritable travail de graphiste.

ou bien de plus loin pour voir une portion d'écran plus large. Votre choix dépendra de vos tactiques de jeu, si elles sont plus stratégiques ou instinctives. Il est même possible de laisser l'ordinateur contrôler le passage d'un mode à l'autre, ainsi il se mettra automatiquement en zoom si le gardien dégage, par exemple, où pour d'autres actions du même genre.

Les remises en touche, les corners et les coups francs ont grandement été améliorés. Maintenant, avant de tirer, vous manipulez une courbe en pointillés qui permet d'indiquer précisément le point que vous voulez viser, tout en mettant de l'effet dans votre coup. Le réalisme est poussé encore un peu plus loin.

Les graphismes, les sprites des personnages ont entièrement été redessinés et la qualité d'animation et, surtout, la rapidité ont été améliorées. Goal affiche 50 images par secondes, on ne peut faire mieux. Même chose, le toucher de balle et la maniabilité bénéficient de quelques modifications qui permettront aux joueurs de rentrer plus facilement et plus rapidement dans le jeu. Il est vrai que les précédentes versions de-

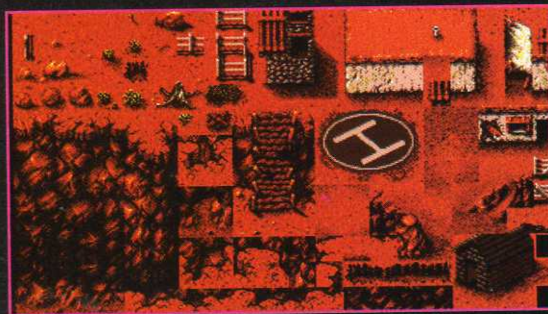


CANNON FODDER

AMIGA-ST- PHOTOS AMIGA - SORTIE PREVUE: AUTOMNE 93

Voilà enfin du vrai jeu d'arcade, bien sanglant, bien massacreur, réussissant même à coupler action et stratégie. Au départ, le joueur sélectionne 10 à 20 hommes et constitue jusqu'à cinq groupes différents. Tous ces hommes sont de simples soldats, pour commencer, et n'ont aucune caractéristique particulière. Mais au fur et à mesure que le jeu avancera, leurs attributs évolueront.

L'objectif de Cannon Fodder est simple: rester vivant tout en accomplissant diverses missions, délivrer des otages, attaquer des bases militaires, ou défendre une zone donnée. Votre adversaire, lui aussi, divisera ses hommes en plusieurs groupes et vous pourrez tenter de le repérer à l'aide du radar qui est mis à votre disposition.



Quelques-uns des blocs qui composeront les décors du jeu. Ou plutôt les décors d'une des séries des niveaux, puisque vous parcourerez le monde tout entier, désert, forêt, neige, sable.

Vous pouvez donner diverses tâches à effectuer à chaque soldat: un conducteur de jeep, un spécialiste des armes, un pilote d'hélico, un expert au tir avec bazooka, etc... Des icônes représentent les personnages et des codes de couleurs entrent en action quand vous leur donnez des ordres. Du rouge signifie que le personnage n'assure que dalle dans cette catégorie, tandis que du vert indique qu'il cartonnera tout comme un dieu. Vous pourrez entraîner vos hommes, pour améliorer leurs compétences, les faire tirer sur cibles, par exemple. Le jeu rappelle vaguement Ikari Warriors, pour citer un vieux titre très populaire, tout en étant bien plus complet et plus intéressant. Vous pouvez donner l'ordre de tirer à tout un groupe ou à un seul soldat.

Le joueur ne contrôle pas directement les soldats, il indique juste ce qu'ils doivent faire. Des tonnes d'effets sonores accompagnent toutes vos actions, des voix digits, des bruitages vous préviennent du danger

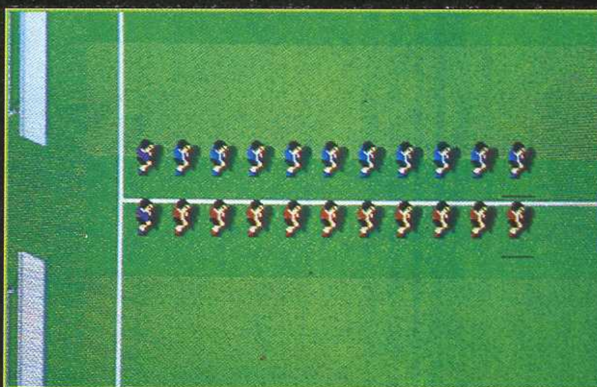
mandaient pas mal d'entraînement avant de pouvoir réellement s'amuser et faire ce que l'on voulait.

L'intelligence de l'ordinateur, son jeu, sont aussi plus réalistes. L'intelligence artificielle au cœur de ces actions a été entièrement retravaillée, notamment pour le gardien de but. Souvenez-vous comme il était simple de coller des buts quand on commençait à atteindre un bon niveau à Kick Off 2. Eh bien, c'est terminé maintenant, le grand coyote aux gros gants qui se cache dans les cages de l'équipe d'en face, va vous donner du fil barbelé à tordre et à retordre.

Côté sonore, Kick Off 2 était complétement écrasé par Sensible Soccer. Goal a bien l'intention de renverser cette tendance et, plus de 100Ko de bruitages, comprenant cris de la foule et cœurs, accompagneront vos actions.

Toutes les données des équipes (compositions, noms, maillots...) sont modifiables et éditables, ainsi que celles concernant chaque joueur. Vous pourrez contrôler la force, l'énergie et tout et tout, pour chaque footeux de votre équipe.

Il faudra patienter encore un peu avant de pouvoir juger définitivement et joyeusement ce soft qui s'annonce comme un sacré concurrent à Sensible Soccer, actuellement chouchou de la rédaction.



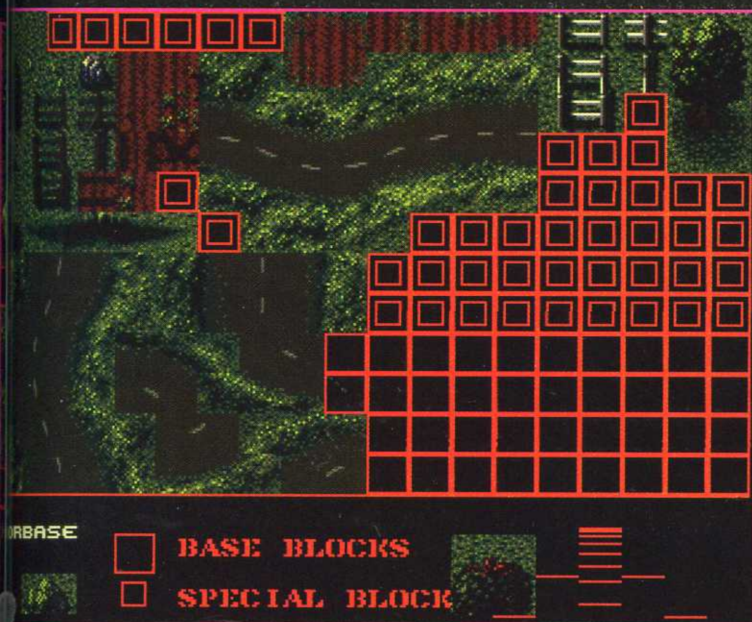
C'est pas beau ça? Tous ces hommes virils bien alignés, en short, qui rentrent sur du gazon bien tondu...



Les personnages sont tout mignons, petits et bien dessinés. Voici une bonne grosse planche de sprites.



Vos soldats, quand ils reviendront victorieux d'une mission particulièrement dangereuse, pourront gagner des médailles, et donc, de l'avancement. Au fur et à mesure des missions, ils deviendront plus expérimentés et, de ce fait, plus performants.



quel qu'il soit, à tout moment.

Deux cents niveaux différents vous attendent, rien que ça, 200 niveaux de guerilla. Un mode deux joueurs sera intégré dans la version finale, mais nous n'en savons guère plus à ce sujet. Les scénarii vous emmèneront en divers endroits du globe, de la jungle au désert Antarctique. Ce jeu est développé par Sensible Software, notamment par John Hare, programmeur de Sensible Soccer. D'ici la sortie du jeu, nous vous présentrons une autre version plus avancée.



VIRGIN GAMES



DUNE II



Voici comment se déroulent les combats, avec une magnifique vue d'au-dessus où vous pouvez admirer vos bâtiments, vos hommes, vos unités ainsi que celles de vos ennemis. Rapidement, les combats font rage, les explosions apparaissent et le bruit vous martèle les oreilles.

AMIGA - SORTIE PREVUE MAI 93

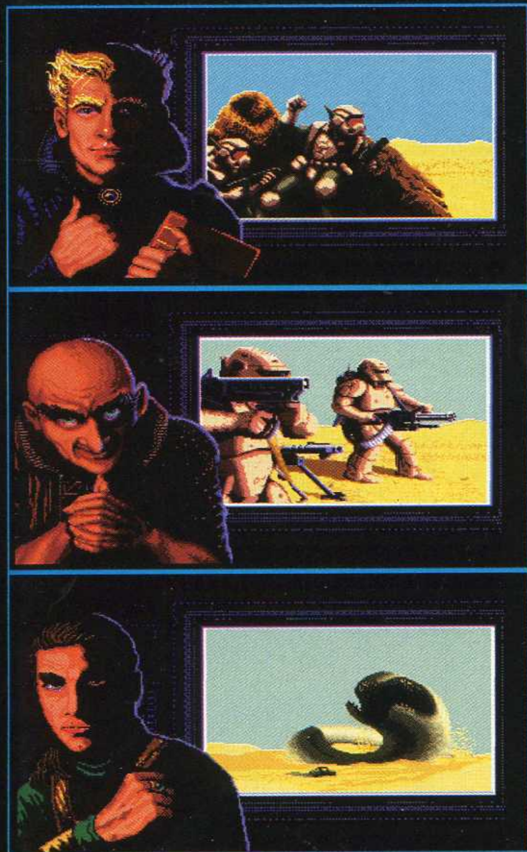
Quelques mises au point, vite fait, pour éviter d'éventuelles confusions. Vous vous souvenez sûrement de Dune, sorti sur PC, Amiga et bientôt en CD Rom, mélange de jeu d'aventure et de simulation que l'on aurait pu qualifier de Sim Sand. Celui-ci avait été développé par l'excellente équipe Française Cryo, qui bosse d'ailleurs pour Virgin. Dune II est sorti plus tard, sur PC, et n'était en aucune façon une suite au jeu de Cryo, lui était développé par Westwood Studios, responsables de Eye of the Beholder 1 et 2 et de Kyrandia. Ce dernier a créé un véritable évènement dans la rédaction de Joystick, tout le monde s'est arrêté de bosser pour jouer à ce wargame fabuleux et magnifique. La version Amiga arrive bientôt et c'est, bien sûr, Westwood qui se charge de la conversion, ce qui est un gage de qualité.



Les menus, avec leurs icônes et leurs écrans graphiques, sont très soignés et permettent la gestion et la construction. Facteurs extrêmement importants dans ce jeu.

Si vous êtes fan de l'univers créé par Frank Herbert, vous ne pouvez passer à côté de ce jeu qui vous placera au centre des batailles livrées sur Arrakis pour le contrôle de l'Epice, et donc, de l'Univers.
Après une introduction magnifique, pleine d'animations, de bruitages et de musiques, le joueur doit décider quelle Maison il contrôlera, Atreide, Harkonnen ou Ordod. Tout le cœur du jeu consiste alors à construire et diriger divers bâtiments et unités, des raffineries d'Epice, des factions de combats. La stratégie est omniprésente tout au long du jeu.
Quand un joueur choisit une Maison, les deux autres sont automatiquement gérées par l'ordinateur. Chaque maison est différente, on n'y contrôle pas les mêmes unités, on ne peut faire exactement les mêmes opérations et actions. Du coup, une partie ne ressemble jamais à une autre, l'ordinateur adopte différentes stratégies, et vous avez toujours la possibilité de changer de Maison d'une partie à l'autre, pour varier les plaisirs.
En choisissant les Atreides, par exemple, vous aurez le rôle des gentils de cette vaste aventure. Une Maison pleine d'idéaux, de codes d'honneur et d'utopies. Globalement, le moral des hommes Atreides est toujours excellent; mais ces mêmes hommes se croient souvent supérieurs et sous-estiment les possibilités de leurs adversaires.
Tout au long du jeu, vous pourrez construire et acheter des équipements plus performants, tout en gagnant plus de territoires. Au départ, vous ne disposez d'ailleurs que d'une toute petite surface, il faudra vide gagner de l'espace pour avoir une chance de

raffiner l'Epice, pour avoir la place.
Pour bien gérer tout son monde, le joueur doit absolument gérer ses ressources intelligemment, un peu comme dans Sim City, dans l'esprit, en tout cas. Chaque bâtiment construit dans Dune II fonctionne réellement, par contre, il produit ou travaille, chacun avec sa tâche particulière.
Tous les combats de Dune II sont en temps réel, et c'est là que le jeu devient réellement passionnant et impressionnant, entièrement géré à la souris, par simples clicks. Le jeu, en lui-même, est divisé en scénarii où de nouvelles difficultés entrent en scène. Des menus permettent d'exécuter les fonctions de base, attaquer, défendre, battre en retraite. Des voix digitalisées accompagnent le jeu, ainsi que des bruitages d'excellente facture. Explosions et cris des soldats sont au programme. Chaque Maison a ses propres voix digitalisées. Voix de femmes, voix d'hommes, genre «l'ennemi approche».
Ce jeu a obtenu un succès énorme sur PC et continue à très bien se vendre, d'ailleurs, ce qui est fort compréhensible. La qualité de ce que nous avons vu sur Amiga laisse présager le même engouement du public pour cette nouvelle version.



Voici trois représentants des trois Maisons qui vous sont proposées dans le jeu. Chaque Maison a ses caractéristiques, sa ligne de conduite. Si vous terminez le jeu avec une Maison, vous aurez toujours la possibilité de rejouer avec une autre, en vivant des parties totalement nouvelles.

ERIC CHAHI

Virgin cherche à conquérir le marché de la micro en s'associant avec les meilleurs programmeurs de la planète. Eric Chahi n'a pas dérogé à la règle. Après avoir créé le label d'auteurs indépendants, Amazing Studio, lui, ainsi que ses collaborateurs, sont entrés en relation avec cette maison d'édition pour produire un jeu digne d'une super production. Nous avons demandé à Eric Chahi cc qu'il en était vraiment.

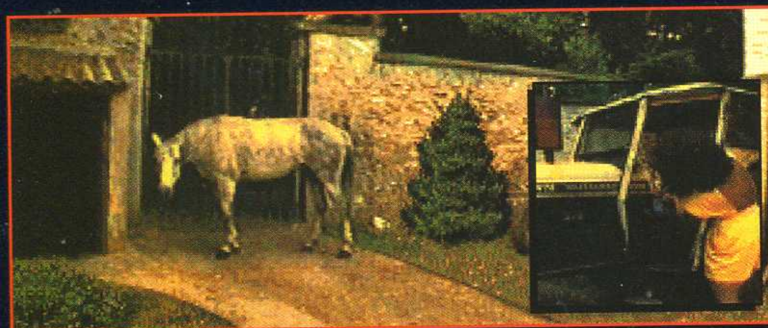
JOYSTICK : Bonjour Eric. Depuis le succès mérité d'Another World, récemment porté sur Macintosh et sur Super Nintendo, nous savons que tu prépares un jeu à gros budget. Peux-tu nous en parler?
Eric CHAHI : Il est malheureusement encore trop tôt! Je peux simplement vous dire qu'il tournera uniquement sur CD-ROM et que nous ne nous fixons aucune limite. En fait, nous developpons un programme sans chercher à savoir sur quel ordinateur il tournera. Nous déciderons par la suite quelles seront les machines qui en profiteront. Nous espérons sortir une première version au début de l'année 1994.
JOY : Peux-tu nous dévoiler le titre du soft?
EC : Hummm...! Il devrait s'appeler Heart of Darkness.
JOY : Le développement d'un tel programme coûte très cher! Comment fais-tu?
EC : Comment faisons-nous! Je ne suis pas seul. Devant l'ampleur du projet nous avons été obligés de créer un label d'auteurs indépendants, Amazing Studio. Nous sommes ensuite allés voir Virgin qui a accepté d'éditer le soft et donc, de financer le projet. Amazing Studio comprend, pour l'instant, trois graphistes et trois programmeurs.
JOY : Quel est ton rôle au sein de l'équipe?
EC : Je suis graphiste. J'ai toujours été fasciné par les graphismes. Je m'occupe également du scénario mais je laisse la programmation de côté.
JOY : Comment t'es-tu découvert cette passion?
EC : Mon premier ordinateur a été l'ORIC 1. Je me suis tout de suite passionné pour la programmation et me suis lancé dans la réalisation d'un premier programme : Duggy. J'ai ensuite récidivé avec le Sceptre d'Anubis. Il y a eu ensuite Infernal Runner et le Pacte sur Amstrad et, bien sûr, Another World.
JOY : Ne penses-tu pas que les consoles sont en train de prendre le pas sur les micros?
EC : Le marché de la console est très ciblé. C'est une mode et elles ne s'adressent pas au même public.
JOY : Quelle est ta machine préférée et que penses-tu de l'avenir du CD-ROM?
EC : J'ai une préférence pour le PC. C'est une machine puissante, d'une grande richesse graphique. A ce propos, la plupart des graphismes d'Heart of Darkness sont réalisés sur PC. Pour ce qui est du CD-ROM, c'est un support fantastique qui devrait s'étendre de plus en plus.
JOY : Et ton jeu favori?
EC : Castle Wolfenstein 3D, sur PC.

SEB, DEREK DE LA FUENTE, LORD CASQUE NOIR

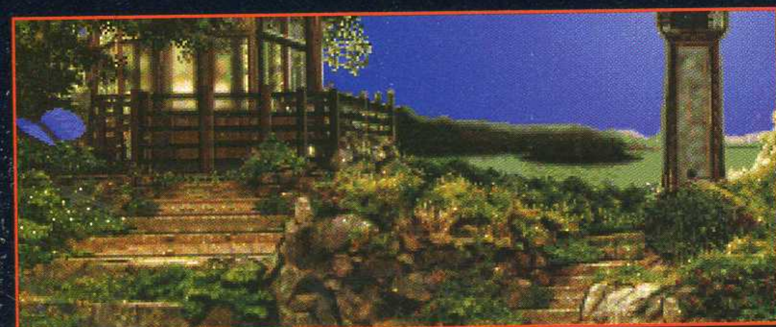
LOST IN
THE ADVENTURES G



Les scènes de 3D rappellent fortement celles d'Inca. En revanche, la liberté de mouvement est bien plus grande et chaque action donne naissance à un gros plan. Les endroits légèrement sombres peuvent être éclairés à l'aide d'une lampe torche.



Une action valide se traduit également par l'apparition d'une fenêtre et la projection d'un mini film. Les anims sont d'excellente qualité et suffisamment rapides pour être réalistes.



La plupart des graphismes sont tirés d'images digitalisées et sont retouchés au niveau des couleurs. Matez-moi un peu ce ciel d'enfer!

Coktel Vision continue sa percée dans les gros jeux du style Super-production. Cette nouvelle aventure va vous entraîner dans un milieu constitué principalement d'images de synthèse et d'animations en Full Motion Video.

Doralice, une charmante jeune femme, retrouve ses esprits à l'intérieur d'un bateau. N'ayant pas la moindre indication sur ce qui vient de lui arriver, elle doit partir à la découverte de sa propre identité... Premier épisode d'une longue série d'aventures, Lost in Time vous propose de parcourir le monde à travers le temps. Les créateurs du soft s'étaient fixé comme principal objectif, de réaliser une intrigue basée sur la non violence et faisant appel, en grande partie, à l'intelligence et à l'imagination. Fini les aventures pépères accessibles à tous. Désormais, vous allez jouer les Mac Gyver à tout bout de champ en fabriquant n'importe quoi à partir de rien du tout. Un exemple? Extraire l'acide d'une vieille batterie à l'aide d'une pipette, pour le répandre sur une chaîne rouillée. Que l'aventure se déroule à l'aide d'images de synthèse ou de Full Motion, de superbes effets (zooms, effets vidéo...) apparaissent dans une mini-fenêtre et vous livrent les détails de l'opération. Si vous connaissez Inca, les séquences de Lost in Time utilisant les images de synthèse sont beaucoup plus interactives et proposent une plus grande liberté d'action.



TIME
DORALICE

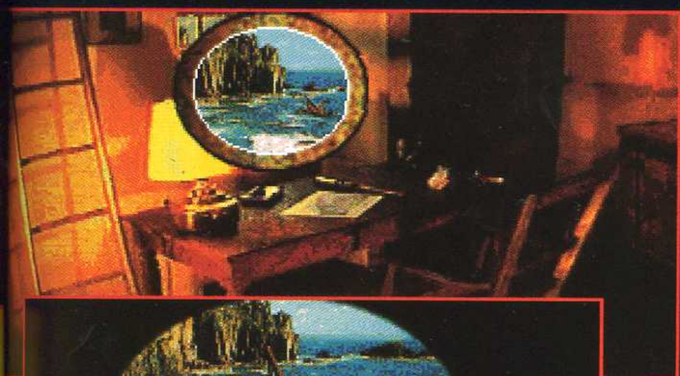
LORD CASQUE NOIR







Le système de sauvegarde est sans commune mesure avec celui d'Inca. Le soft va même jusqu'à vous proposer le nom du lieu comme nom de sauvegarde (pour les gros fainéants que vous êtes).





Certains plans sont très originaux. Il suffit de zieuter dans la lunette pour apercevoir le rafiot dans la lentille.

Il est possible de tourner sur soi-même, de se diriger vers les objets importants, une gestion de l'éclairage des objets sombres fait son apparition... Mais revenons un peu sur cette charmante Doralice!



C'est une jeune femme brillante et indépendante, s'intéressant à tout et parcourant le monde en quête de nouvelles aventures. Cette femelle, à l'esprit cartésien, se complait à résoudre multiples énigmes compliquées, et son sens développé de l'observation la pousse à bricoler sans cesse son aspirateur ou son mixeur... Elle adore les séries américaines et n'hésite pas à se comparer au beau Mac Gyver. Ça promet! Toujours est-il qu'elle se retrouve projetée, malgré elle, en 1840...
L'intrigue principale de Lost in Time est pour le moins complexe. Un savant complètement taré (j'ai écrit taré comme j'aurais très bien pu écrire, ravagé, débile, cinglé, déglingué, illuminé, klonqué, fou, barré de la tronche, défoncé du bocal, arraché du cerveau, fracassé de l'esprit, fricassée de poulet, détruit la gueule, claqué de la face, explosé de la trogne, niqué de la tête...) désireux d'envahir la planète, parvient à subtiliser une substance radioactive destinée à construire une arme redoutable (j'ai écrit redoutable comme j'aurais pu écrire... -

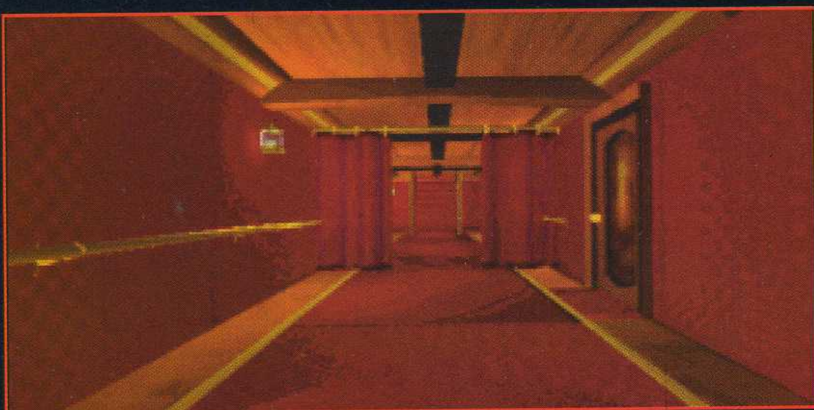
PRE VIEWS

LOST IN TIME THE ADVENTURE OF DORALICE

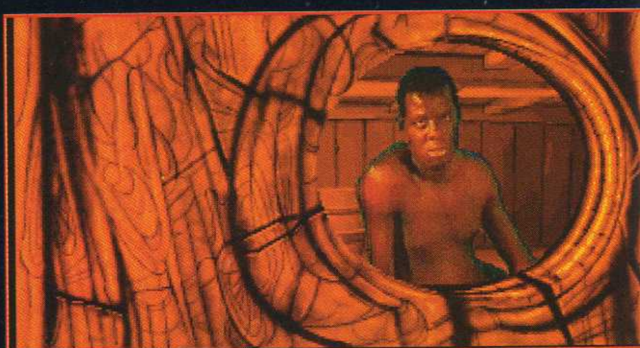
NDLR: nous censurons volontairement la suite qui, selon nous, est d'un chiant incommensurable-). Traqué par la police, ce chercheur malintentionné s'enfuit à travers le temps et quitte l'année 2092 pour atterrir en l'an 1992. C'est là que ça commence à craindre un max! Cette charmante Doralice, qui découvre les intentions de ce voyageur du temps, voit les embrouilles arriver à grands pas... La suite? Une fabuleuse aventure temporelle bourrée de piège en tous genres. Il m'est malheureusement difficile de vous en décrire davantage, de par l'intrigue même du soft. A vous donc de la découvrir! Je me contenterai seulement de vous indiquer que l'histoire se situe dans trois endroits différents, un bateau, une vieille demeure en Bretagne et une île des Caraïbes. Chacun de ces lieux fait appel à trois techniques différentes: Les images de synthèse pour le bateau, le Full Motion Video pour la Bretagne et de très beaux dessins de Ségur pour les Caraïbes. Les moyens nécessaires à la réalisation de telles séquences viennent directement du milieu cinématographique,avec un véritable casting de comédiens. Ceux-ci sont filmés sur "blue screen" (fond bleu), qui, une fois traité, permet de les inclure image par image dans l'environnement graphique du soft... Le résultat est tout bonnement stupéfiant avec plus de 50 mégas de source vidéo. Bien que se déroulant à l'intérieur d'une fenêtre de petite taille, les séquences sont détaillées et rapides. Vu la taille impressionnante de l'ensemble, Coktel Vision mise surtout sur la version CD, permettant d'inclure davantage de scènes Full Motion et, bien entendu, une foule de paroles et de musiques géniales. Annoncé parallèlement sur CDI, Lost in Time devrait exploiter à fond ce support et ses fabuleuses capacités vidéo. Lost in Time devrait sortir dans le milieu du mois d'Avril. A voir absolument...



Il n'y a pas de fumée sans feu...

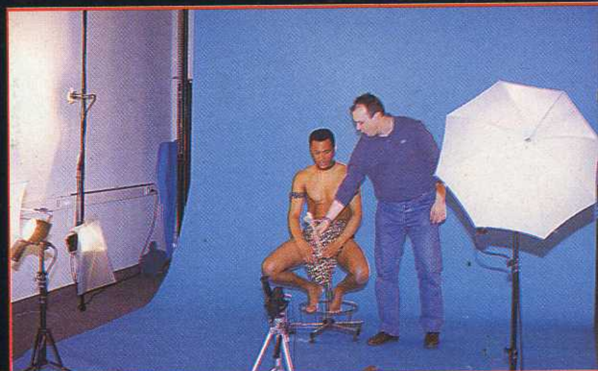


Le rendu du velours est très réaliste! N'est-ce pas qu'il est beau le tissu? Oh ben si alors, c'est rudement beau!





La carte permet de se déplacer rapidement, évitant les trop grands temps d'attente.



LOST IN TIME
SORTIE PREVUE : AVRIL 93

EDITEUR : COCKTEL VISION
STANDARDS : PC • CD ROM • CDI
PHOTOS : PC

PARTEZ AVEC INDIANA JONES ET DECOUVREZ LE MYSTERE DE L'ATLANTIDE...

Un écrit perdu de Platon mentionnait l'existence d'une ville : l'Atlantide qui bénéficiait d'une richesse nommée Orichalcum. L'orichalcum peut servir à la réalisation d'une arme fatale. Les Nazis ont trouvé cet écrit et souhaitent prendre possession de l'orichalcum.



Sophia connait le mystère de l'Atlantide grâce à un collier découvert lors de recherches archéologiques. Indy dispose d'une clé ancienne mais ne connait pas le mystère de l'Atlantide...



INDIANA JONES™
and the
FATE of ATLANTIS







VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE

Disponible sur PC et AMIGA

3615 UBI

Distribué par UBI SOFT :
28, rue Armand Carrel — 93100 Montreuil

Disponible dans les fnac et vos meilleurs points de vente.

PREVIEWS

■ Super les gars! Hudson Soft, créateur de la console NEC, ramène sa fraise sur micro pour la troisième fois consécutive. Au vu des deux productions précédentes (Dynablaster et BC Kid), la petite abeille d'Hudson n'a pas fini de venir butiner sur les claviers de vos micros. Une fois n'est pas coutume, le concept du jeu est totalement révolutionnaire: deux petits personnages doivent bondir sur un grand nombre de plates-formes se trouvant un peu partout. Original non? N'aaaccord, je déconne! Nous voici en présence d'un jeu de plate-forme d'un ordinaire qui sort du commun.

AMIGA



Les trouvailles sont nombreuses et rigolotes. Les tableaux accrochés aux murs sont criants de réalismes, à tel point que certaines peintures vous agressent littéralement lorsque vous passez devant. C'est ce que l'on appelle du surréalisme.

YO ! JO

Muni de quelques armes, d'un bon joystick et d'un courage immense, vous allez traverser plus de six niveaux regorgeant de toutes sortes de pièges immondes. Mais vous ne serez pas tout seul à en baver; en effet, un ami proche (ou éloigné suivant la longueur du fil du joystick) peut se joindre à vous pour participer aux ébats en dirigeant le deuxième héros prévu à cet effet. Si, par un grand malheur, vous vous retrouvez seul et tout nu, une option vous permet d'intervertir les deux nains et de jouer avec celui de votre choix. De super armes sont également à votre disposition et sont bien utiles pour vous sortir de plus d'un mauvais pas. A ce propos, le programme reconnaît parfaitement les manettes à deux boutons (du type Sega par exemple) facilitant grandement le maniement de celles-ci. Jeu de plates-formes oblige, votre principale mission consiste à recueillir le plus de bonus possible et de parvenir jusqu'à la sortie du tableau. De plus, une multitude de "niveaux Bonus" viennent s'intercaler entre chaque niveau.

L'animation des personnages est, d'ores et déjà, excellente. Ils peuvent s'accrocher, se balancer, sauter et ramper comme des larves. En revanche, si la version Amiga paraît très bonne (version plus avancée), celle du PC souffre de quelques bugs qui devraient rapidement disparaître. Les graphismes sont mignons comme tout avec

PC



La possibilité de jouer à deux renforce l'intérêt du programme et promet de longues et dangereuses crises de rire!

PC



Les graphismes sont légèrement moins colorés dans la version PC, en revanche, l'animation des sprites est très correcte.

AMIGA



Ce niveau spécial vous emporte dans les airs à la recherche de nouvelles armes et d'un tas de bordel incroyable. Une bonne occasion pour faire un maximum de point!

AMIGA



Youpi! La glissade du siècle. Ça chauffe un peu l'arrière-train mais c'est carrément fendar!

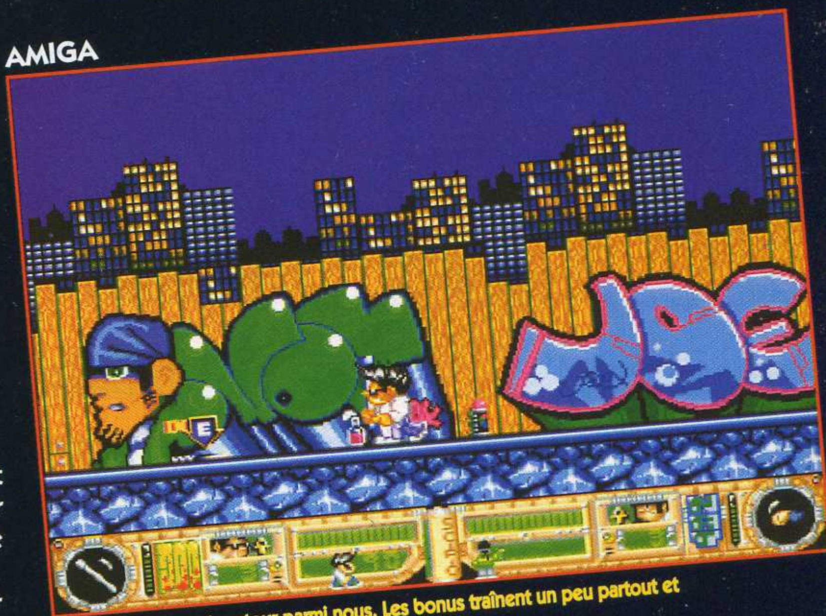
...OE !

LORD CASQUE BLEU

des descentes vertigineuses, des tonnes de flottes et des milliards d'ennemis à ne plus savoir qu'en faire. Pour agrémenter le tout, le haut-parleur crache de la musique et des bruitages qui promettent pas mal.

Ce dernier soft d'Hudson va vous permettre de goûter aux joies de la console sans changer de bécane. Super les gars! ■

AMIGA



Le tagger fou est de retour parmi nous. Les bonus traînent un peu partout et nombreux d'entre eux sont habilement dissimulés.

AMIGA

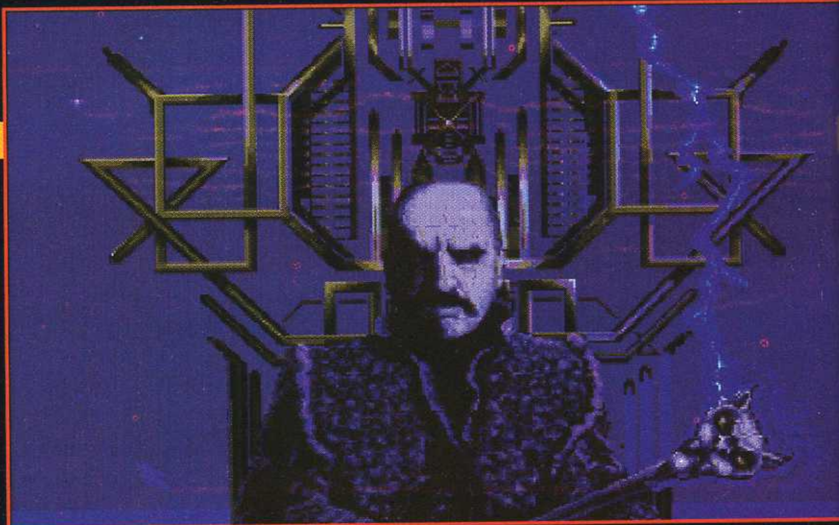


PC



YO ! JOE ! SORTIE PREVUE : MAI	EDITEUR :
	HUDSON SOFT
	STANDARDS :
	AMIGA -PC
	PHOTOS : AMIGA PC

PREVIEWS



Les tribulations de Ian Harling, graphiste et designer du jeu.

Après deux années de travail, Flag est bientôt terminé. Non sans problème, mais ce sont les lois et les aléas du développement, ce qui semble parfois très simple se transforme en cauchemar quand il faut le mettre en pratique. Enfin, le travail le plus difficile est terminé.Flag est un jeu en 3D isométrique, mais pas une autre de ces simulations où l'on incarne un dieu quelconque. Un soft en plein écran, pas avec une fenêtre de jeu ridicule, taille timbre poste. La zone de jeu est d'environ 6 écrans sur 8, et elle défile grâce à des scrollings multi-directionnels. A noter que le jeu est en véritable 3D, les perspectives sont appliquées sur tous les objets, à la fois les sprites et les décors. Faisons un tour du côté du scénario.

Bien loin, tout au fond de la galaxie se trouve le monde d'Orm. Les habitants de ces contrées passent leur temps à se

FLAG

IAN HARLING-DEREK DELA FUENTE





Hop, d'autres maisons, plus grosses, plus belles encore et, toujours, des combats acharnés entre les deux camps, entre les soldats qui veulent atteindre le drapeau adverse.



Exemple typique, les deux camps se battent comme des fous pour prendre le contrôle des deux ponts qui permettent de passer d'un village à l'autre. Deux points hautement stratégiques.

disputer, ils adorent la guerre. En l'année 1127, le grand sorcier, Mordiciah, a créé un jeu ingénieux appelé Flag qui a pour but de mettre fin aux conflits qui semblaient, eux, sans fin.

Deux villages adjacents à la tour qui servait de repaire au sorcier, devinrent le champ de bataille. Par magie, les habitants des lieux furent transformés en zombies abrutis ne pensant qu'à se battre sans en connaître les raisons. Chaque camp dispose d'une banderole qu'il peut placer n'importe où. Le premier soldat qui réussit à toucher le drapeau de l'autre camp, rapporte le territoire ennemi à son maître.

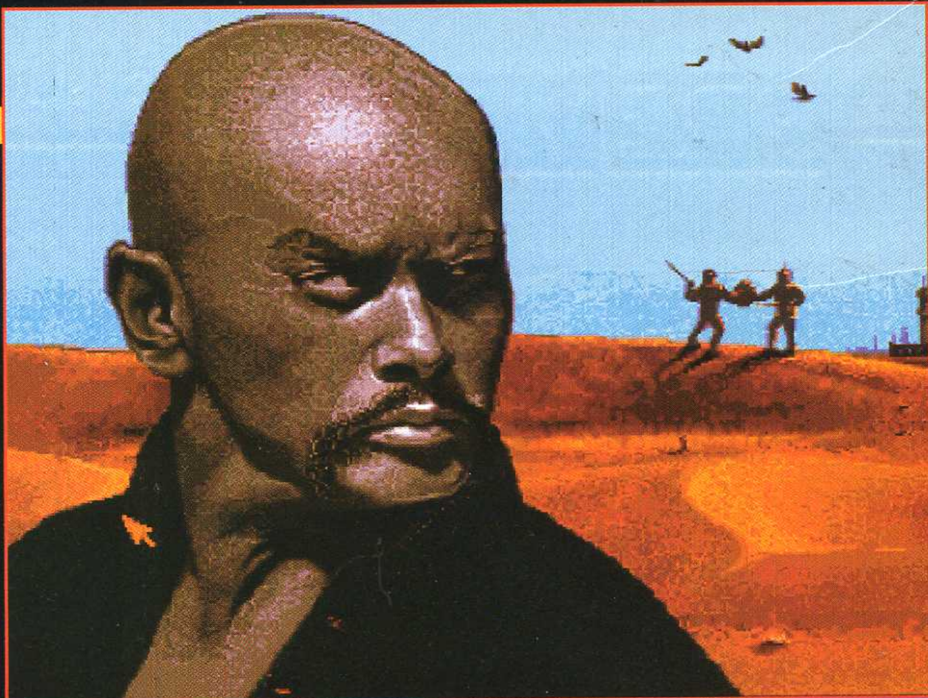
Environ 300 ans après la mort de Mordiciah, vous, sorcier Hezbidiah de seconde classe, avez de grands projets pour conquérir la planète toute entière. Un par un, vous défiez les leaders des différents camps afin de gagner toutes leurs richesses.

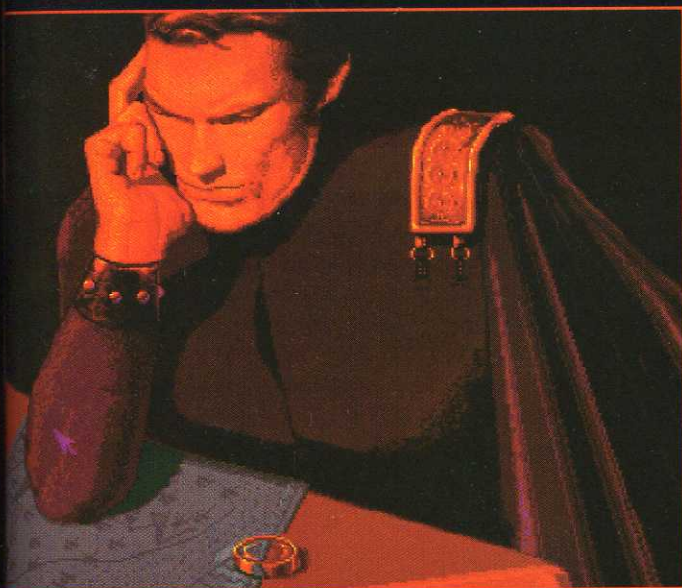
Simple, non? Le camp d'en face a un drapeau, vous aussi, vous devez toucher le drapeau ennemi avant qu'on ne touche le vôtre. Bien sûr il y a quelques obstacles.

Votre village et celui de votre adversaire disposent d'une auberge, d'un trésor, et d'une caserne que vous devez protéger en permanence. Si votre auberge est attaquée, alors le moral de vos hommes va chuter et ils deviendront de bien piètres combattants. Si le trésor est attaqué, vous perdrez l'or qui vous permet d'acheter des soldats et des armes. Si la caserne est détruite, vous ne pourrez plus faire apparaître d'autres soldats, ni même des murs

Les bâtiments sont aussi importants que le drapeau lui-même. Vous pouvez, bien sûr, les réparer quand ils sont endommagés par l'ennemi, si vous avez suffisamment d'or.

Pour protéger des zones précises des bâtiments, où l'endroit où vous avez placé votre drapeau, vous pouvez construire des murs. Ces derniers peuvent être explosés par un personnage appelé Le Bombardier. Ce personnage ne peut combattre, il doit donc être accompagné par d'autres soldats. De bonnes doses de stratégie débarquent alors, pour réussir à amener le bombardier jusqu'à un point donné, pour qu'il fasse un trou dans le mur qui protège le drapeau ennemi.







Flag actually started out as a 'forced 3d' game along the lines of the Ultima series. These sprites are half the size of the ones we use in the final game.

Voici une planche de sprite, non définitive d'ailleurs, les sprites du jeu seront plus imposants.

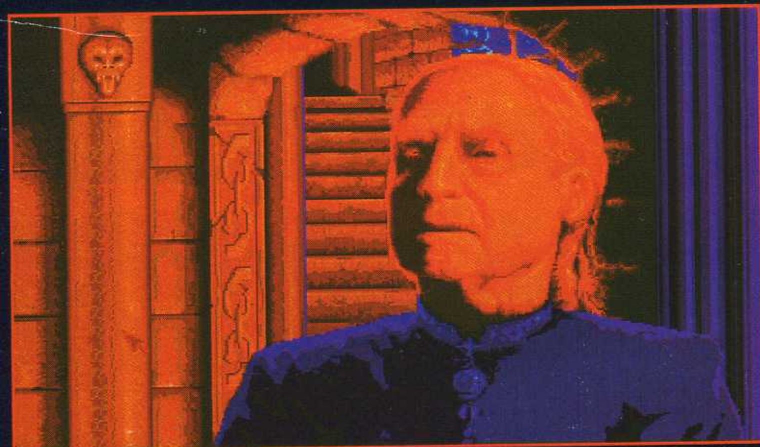


Quelques sprites de décors, en vrac, à l'écran. Toutes sortes de bâtiments et d'éléments sont intégrés dans le jeu, pour varier les niveaux et les tableaux.



Les villages, avec leurs petites maisons, sont très jolis pendant un temps, jusqu'à ce que l'ennemi vienne y foutre le boxon

FLAG (SUITE)





Vous pouvez, bien sûr, faire monter la garde à un soldat, mais il pourra se faire éclater par un soldat Ninja, trois fois plus fort que les autres et capable de lancer des bombes à grande distance. Malheureusement, les Ninjas coûtent très cher.

Vous pourrez donner divers ordres à vos soldats, y compris des ordres complexes. Combattre, rester sur place, aller à tel endroit, "va combattre ce groupe puis reviens ici et tente de toucher le drapeau", par exemple. Ces ordres peuvent être donnés à des groupes de soldats. Tout cela en cliquant un minimum sur la souris. Cliquez sur le soldat à qui vous voulez donner un ordre, cliquez sur le point de destination, ou sur le soldat ennemi à attaquer, et le tour est joué.

Quarante niveaux vous attendent si vous désirez jouer contre l'ordinateur





qui a plusieurs niveaux. Une infinité de niveaux seront créés si vous jouez contre un pote en reliant deux ordinateurs par câble null-modem. Comme aux Echecs, une partie de Flag ne ressemblera jamais à une autre partie de Flag.

Encore un peu de patience, Flag sortira très bientôt.

Les deux villages qui se livrent vendetta sont séparés par une rivière. Celle-ci peut, par exemple, être enjambée par un seul et unique pont. Obtenir le contrôle de ce pont deviendra alors très important. Autre dose de stratégie bien massive à l'horizon, n'est-ce pas?

Vous pourrez aussi utiliser des pouvoirs magiques, vous gagnerez de l'or par l'intermédiaire de vos soldats marchands. Des dragons viendront foutre leur souk, aussi, avec une légère tendance à cramer tout ce qui bouge un peu trop près. Le jeu est capable de gérer jusqu'à 60 sprites à l'écran simultanément, l'action deviendra rapidement frénétique.

Heureusement, le système de contrôle est extrêmement simple malgré tous les maux de têtes qu'il a provoqués au programmeur, afin qu'il réussisse à le développer.

FLAG	
SORTIE PREVUE : AVRIL 1993	EDITEUR :
	MILLENNIUM
	STANDARDS :
	AMIGA - PC
	PHOTOS : AMIGA

Les Top Inter Discount

Inter Discount Hi-Fi Video Photo Radio

TOP SEGA

• GAME GEAR
- PAPER BOY
- SONIC
- OLYMPIC GOLD
- AYRTON SENNA
- SPIDERMAN
- WIMBLEDON TENNIS
- DONALD DUCK

• MASTER SYSTEM
- CHUCK ROCK
- TERMINATOR
- SIMPSON'S
- TOM & JERRY
- OLYMPIC GOLD

• MEGADRIVE
- CHUCH ROCK
- TERMINATOR
- ALIEN III
- DUNGEON'S & DRAGON'S
- SIMPSONS
- OLYMPIC GOLD
- TAZMANIA
- AYRTON SENNA

Inter Discount Hi-Fi Video Photo Radio



LE JEU DU MOIS

JEU DU MOIS : PREMIERE

TOP PC/AM

- **PREMIERE** — Core - C/A
- **LOTUS 3** — Gremlin - C/A
- **ZOOL** — Gremlin - C/A
- **NICKY BOOM** — Microïds - C/A - PC
- **CURSE OF ENCHANTIA** — Core - C/A - PC
- **SPECIAL FORCES** — Microprose - C/A - PC
- **EPIC** — Océan - C/A - PC
- **DOMINIUM** — Microïds - C/A - PC
- **HOOK** — Océan - C/A - PC
- **B 17** — Microprose - PC
- **DARKLANDS** — Microprose - PC
- **FALCON 3.0** — Spectrum Holobyte - PC
- **INT.SPORT CHALL.** — Empire - C/A - PC
- **PINBALL DREAMS** — 21 ST Century - C/A

47000 AGEN 90. bd de la République T. 35 66 93 99
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41 86 11 00
64600 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J-L. Laporte T. 59 52 40 69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T. 50 51 47 22
06600 ANTIBES 2208, route de Grasse T. 93 74 18 06
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T. 90 85 82 10
90000 BELFORT 52, faubourg de France T. 84 28 38 21
25000 BESAN9ON C. Cial Chateaufarine. route de Dole T. 81 52 26 03
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21 56 98 10
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27. rue Thiers T. 21 83 14 15
01000 BOURG EN BRESSE C.Cial Carrefour Av.du Gl de Gaulle T. 74 23 48 82
13480 CABRIES C. Cial Barneoud. Bat B T. 42 02 54 45
14000 Caen 87/91. rue de Bernières T. 31 86 65 30
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21 34 90 77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93 38 82 83
73000 CHAMBERY 8, rue Favre T. 79 70 08 03
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47 28 21 30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T. 37 21 28 28
50100 CHERBOURG 9, rue du Commerce T. 33 01 20 90
63000 CLERMONT FERRAND 47, rue Blattin T. 73 34 09 77
60200 Compiègne 25, rue des 3 Barbeaux T. 44 86 00 02
71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85 37 16 55
76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35 82 99 84
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76 33 34 81
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78 33 68 01
27000 EVREUX 17, rue Isambard
83600 FREJUS 805 . av De Lattre de Tassigny T. 94 53 32 02
69700 GIVORS Z.A. du Gier T. 72 24 31 22
72000 LE MANS 19, rue National T. 43 77 09 94
92300 LEVALLOIS PERRET 23bis, Rue Gabriel Péri T. 47 59 90 12
59000 LILLE 59, rue Nationale T. 20 57 59 12
69002 LYON 26, rue Grenette T. 78 42 99 79
78200 MANTES LA JOLIE 6, av de la République T. 34 78 64 40
13006 Marseille 39, av. Cantini T. 91 78 00 61
14120 Mondeville C. Cial Supermonde T. 31 34 20 30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T. 77 34 19 85
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89 32 29 52
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83 35 70 92
44000 NANTES Place du Change T. 40 48 19 96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T. 86 21 50 40
06000 NICE 122, bd Gambetta T. 93 88 57 57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T. 93 62 56 59
30000 NIMES bd Salvador Allende T. 66 29 87 96
64000 PAU 9, Cours Bosquet T. 59 83 77 08
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67 50 02 49
66000 PERPIGNAN 26, cours Lazare Escarguet T. 68 34 07 62
86000 POITIERS Place du Marché N-Dame la Grande T. 49 41 63 40
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46 67 24 56
21000 QUETIGNY 1, rue des Chalens T. 80 46 58 88
42300 ROANNE 21, rue C. de Gaulle T. 77 72 36 00
76000 Rouen 43, rue des Carmes T. 35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35 03 95 15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76 75 45 50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T. 77 41 75 69
69230 ST GENIS LAVAL C. Cial St Genis 2. les B. Barolles T. 78 56 43 35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Auchan T. 38 43 51 20
67000 STRASBOURG Place de l'homme de Fer T. 88 22 34 00
65000 TARBES 1, av. B. Barrère T. 62 51 21 21
31500 TOULOUSE 88, allée Jean Jaurès T. 61 62 90 36
31000 TOULOUSE 7/9 Bd Lascrosse T. 61 23 90 94
10000 TROYES 7, rue de la République T. 25 73 73 89
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75 55 98 92
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20 91 47 85

Chez Inter Discount, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN NATHAN LOGICIELS



Cet écran magnifique est un menu (en fait, tous les menus sont des écrans graphiq[ues]) vous permet de gérer la construction ou la réparation de vos vaisseaux.

Après son succès phénoménal en Allemagne, The Patrician débarque enfin chez nous. cette simulation politico-économique dans l'Europe médiévale est bien prometteuse. Elle combine tous les thèmes susceptibles d'intéresser les fans de simulation économique et même de convertir ceux qui y étaient jusqu'alors réticents. C'est une aventure formidable qu'Ascon nous invite à vivre: magouilles com-

Today is the 29. Brachet 1355
The shipyard will be free on
29. Brachet 1356

Order	Type	Plan
*	a kraier	*
*	a sloop	*
*	a hulk	*
*	a kogge	*

Vous disposez évidemment de plusieurs types de navires, chacun ayant ses forces et ses faiblesses. A vous de bien savoir choisir.

THE PATR



Vous déplacez vos navires par l'intermédiaire de cette carte qui comprend les 16 villes que contrôle la Hanse des Marchands.



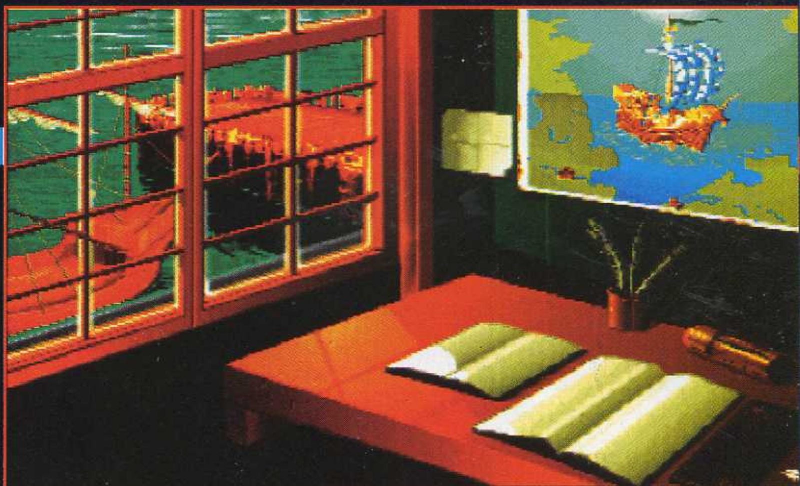
Cette grande place que vous trouvez dans chaque ville vous permet d'accomplir vos actions politiques: sondage du peuple pour savoir s'il vous aime bien, organisation des fêtes pour l'acheter, dons à l'Eglise, adhésion aux guildes...

merciales, intrigues politiques, romance, piraterie, chantage et, surtout, surtout le plus important: l'argent, le fric, le flouze, le blé... (y'a que ça qui compte dans la vie m'ouais!) Souvent, simulation économique signifie statistiques, chiffres, sérieux, etc. et le réalisme est exacerbé au détriment du look et de l'ergonomie du jeu (ceux qui ont été déçus par Air Bucks savent de quoi je parle). En clair, c'est généralement très moche. Or, ce n'est nullement le cas de The Patrician qui est véritablement somptueux graphiquement, et ce, pas du tout aux dépens de l'intérêt du jeu; et cet intérêt est apparemment immense. C'est certainement l'une des simulations historico-économico-poli-

tiques les plus complètes. Le background historique est très intéressant puisque le jeu se déroule au XVIe siècle à l'époque du règne absolu de la Hanse des Marchands, une guilde qui avait la main-mise sur tout le commerce de l'époque, plus riche et plus prospère même que certains royaumes. La base du jeu est simple: vous êtes un armateur membre de cette fameuse guilde et vous avez pour objectif de devenir Maire de l'une des 16 villes qu'elle contrôle. Seulement, comme dans la vie, il y a multiples façons d'y arriver, plus ou moins honnêtes évidemment. Mais l'outil qui vous sera le plus utile dans votre course au pouvoir est inévitablement l'argent. Il s'agira donc de réaliser des profits afin de donner de somptueuses fêtes, de vous marier, de distribuer de l'argent aux pauvres et à l'église, etc. pour vous construire une renommée politique en béton. Mais tout cela ne se fera pas du jour au lendemain. The Patrician vous plonge dans le monde violent des hommes de la mer, à une époque où tout n'allait pas vraiment mieux dans le meilleur des mondes. En fait, le jeu doit se décomposer en plusieurs phases tant il est complexe, même si tous les éléments sont intimement liés. L'élément "naval" d'abord, avec l'achat, la vente, l'équipement, la réparation ou la construction des navires, le recrutement des équipages, etc. L'élément "militaire" ensuite, avec les batailles navales ou des sièges terrestres, mercenaires et catapultes à l'appui. La gestion économico-financière, à proprement parler, avec l'achat et la revente des produits ou le transport de cargaisons spéciales, l'affiliation à des guildes pour espionner les concurrents... (dans les cas vraiment désespérés, vous pouvez toujours faire un emprunt à la banque ou vous associer, mais comme on dit chez moi, "plus il y a de fous et moins il y a de riz"). La gestion politique, enfin, où vous devrez faire de votre mieux (ou de votre pire) pour convaincre le peuple de vos compétences et de votre charisme, au détriment des autres candidats (tous les moyens sont bons, chantages, corruption...). C'est vraiment très très complexe et, en fait, ça a l'air carrément fabuleux. D'autant plus que The Patrician peut se jouer à quatre en même temps et là, je n'ose imaginer les alliances et les trahisons possibles... Espérons que ce sera à la hauteur de la magnifique démo que nous avons eue entre les mains. Vivement que ça sorte!

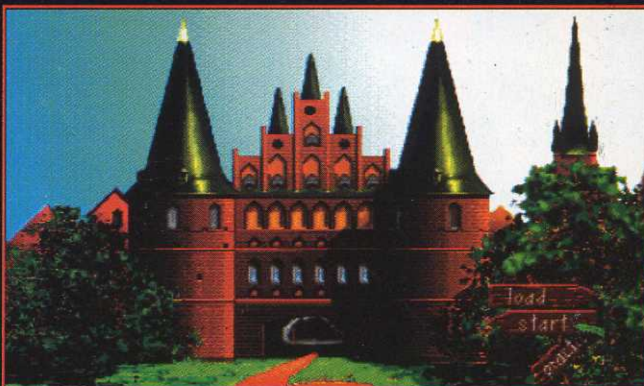
CIAN

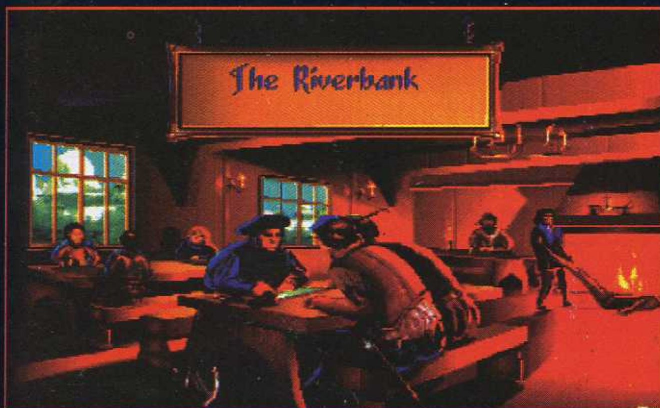
CALOR



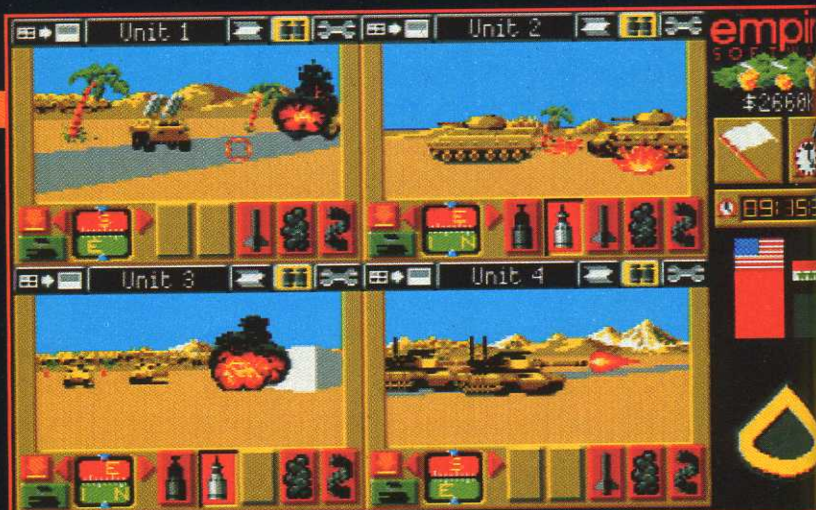
Dans votre bureau, vous pourrez déterminer la destination de chaque frêt, vérifier vos comptes, décider de la construction d'un entrepôt, etc. C'est également ici que vous accédez aux options du jeu (sauvegarde, sons...).







THE PATRICIAN	
SORTIE PREVUE : MAI 1993	EDITEUR : ASCON
	STANDARDS : PC-AMIGA - ST
	PHOTOS : PC



L'atout numéro 1 de ce logiciel, c'est la gestion en multi-fenêtrage temps réel des quatre unités.

Et voilà, c'est reparti comme en 1990! Ne vous disions-nous pas dans les news d'il y a quelques mois que la reprise des escarmouches américano-irakiennes allait "inspirer" à nouveau les éditeur de logiciels? Evidemment, ça n'a pas loupé et Empire Software a été le plus prompt; voici donc venir

WAR IN THE GULF

Derek Dela Fuente

Team Yankee III, "War In The Gulf", qui n'est certes pas un simulateur de cueillette de bleuets. Afin d'éviter d'être taxé de mauvais goût, voire d'opportunisme (ce que nous ne nous priverons pas de faire quand même), le logiciel se déroule dans un futur que je qualifierai d'étrangement proche. La Garde Républicaine de Mr Saddam H, de Bagdad, envahit un petit pays voisin très riche (n'importe lequel, pourvu que son nom commence par K et finisse par T). Problème, cette fois-ci, pas d'avions furtifs, de missiles Patriot, Tomahawk, et autres merveilles de la destruction de masse (ben non, sinon c'est trop facile). L'agression éclair prend tout le monde de cours. Tout le monde? Non, car un petit village peuplé d'irréductibles Gaulois résiste encore et toujours à l'envahiss... qu'est ce que je raconte, là? Excusez-moi, on reprend. Tout le monde est donc pris de cours, sauf une base américaine de blindés, établie là pour parer à toute éventualité. Quatre escadrons de quatre unités chacun et une section d'artillerie, voilà tout ce dont vous disposez pour jouer au "gendarme du monde", autant dire que cela ne va pas



En plein coeur du combat, le front comme si vous y étiez!



Tout bon wargame ou simulateur de conflit se doit d'avoir sa carte du terrain d'évolution. Celle-ci a le mérite d'être claire et concise.

WAR IN THE GULF

Par moment, l'action s'emballe et les évènements prennent une tournure spectaculaire.



être coton. Comme ses deux prédécesseurs, War In The Gulf se joue en temps réel, il vous faut donc coordonner au mieux les déplacements de vos tanks pour que vos offensives aient un maximum d'impact. Votre mission consiste à repousser les forces militaires Irakiennes de l'autre côté de la frontière, dans chacune des 26(!) cartes qui, assemblées, composent l'intégralité de la surface de jeu. Vos chars d'assaut disposent, en plus de leurs obus, de mines que vous pouvez poser afin de piéger certains secteurs clés. Efficacement combinée avec une "commande" de pilonnage passée à l'artillerie, cette stratégie peut causer de nombreux dégâts à l'ennemi sans même mettre en péril un seul de vos chars. Les programmeurs ayant acquis de l'expérience depuis Team Yankee et Pacific Islands, War In The Gulf serait beaucoup plus étoffé que ces derniers. Empire promet de surprendre le joueur en introduisant de nouveaux éléments importants stratégiquement parlant, de la première à la dernière mission. Allez, encore un mois de patience et nous saurons ce qu'il en est exactement... en attendant Team Yankee IV, "The Serbian Peril" ■



On peut lire la détermination sue le visage du pilote qui va affrontez dans quelques instants des forces en supériorité numérique

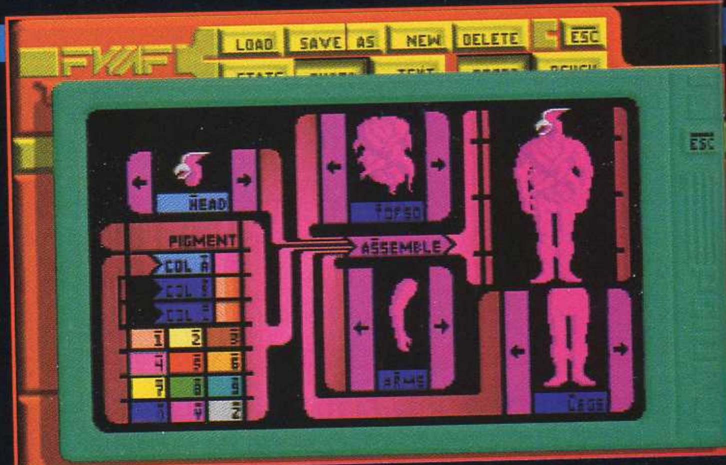






WAR IN THE GULF	EDITEUR :
SORTIE PREVUE : MAI 93	EMPIRE
	STANDARDS :
	AMIGA / PC / ST
	PHOTOS : AMIGA

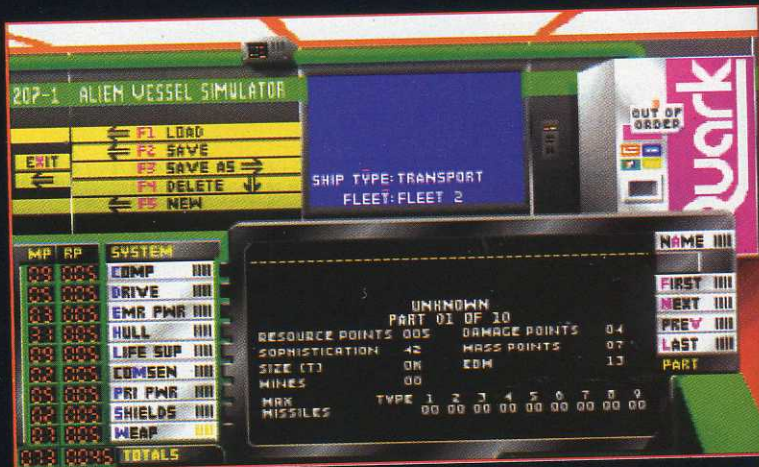
"Faites la guerre, pas l'amour!" Telle semble être la devise du célèbre éditeur Impressions qui, mois après mois, nous "bombarde" de wargames en tous genres. Rules of Engagement II vous emmène cette fois au plus profond de l'espace, afin de vous permettre d'assouvir votre soif de conquête. Si l'idée d'un wargame galactique ne peut être qualifiée de résolument originale (tout au moins depuis "La guerre des mondes" d'HG Wells, cela ne date pas d'hier), de nombreuses trouvailles apportent à ce logiciel un "feeling" assez unique. Tout d'abord, des éléments traditionnellement associés aux jeux de rôles ont été implantés dans le soft afin de lui donner de la profondeur.



Grâce à cet ingénieux éditeur, vous pouvez créer de toutes pièces moult créatures, alliées ou ennemies.

RULES OF ENG

Ainsi, le personnage que vous incarnez, possède, comme tout bon pourfendeur de dragon, 18 caractéristiques distinctes qui modèlent sa personnalité et son adresse. Vous démarrez l'aventure au modeste grade d'Enseigne, mais si vous faites preuve de talent dans votre conduite des hostilités, vous bénéficierez de promotions. Pétri d'ambition, votre but sera de vous élever jusqu'à l'illustre rang d'Amiral de la flotte impériale, afin de règner sur l'univers (et de faire sauter vos P.V). Attention, si Rules of Engagement 2 est bien un wargame, vos hommes ne sont pas qu'un assemblement de vulgaires pixels mais bien des êtres humains, pourvus eux aussi de compétences diverses. De plus,

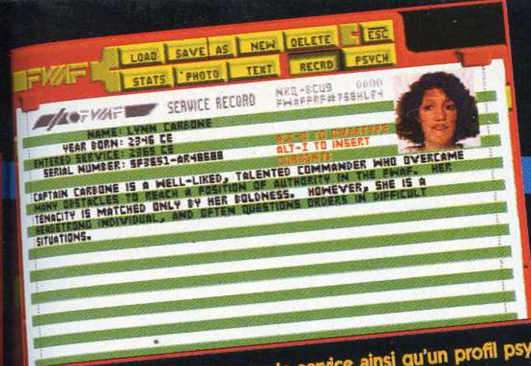


Avant de vous lancer corps et âme dans la bataille, il est plus que conseillé de s'entraîner sur ce simulateur.

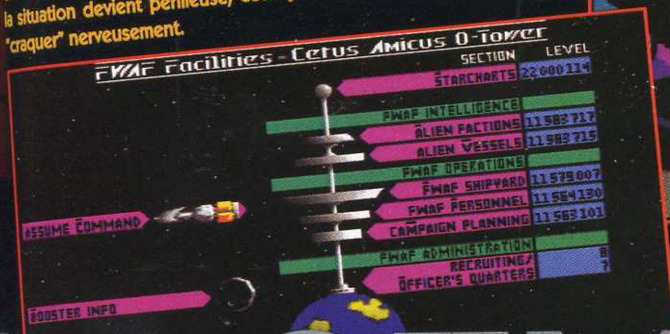
Impressions a grandement fait appel à l'intelligence artificielle pour le développement de ROE 2 afin de doter les personnages d'une réelle personnalité. Usez donc de diplomatie (voire de psychologie) lorsque vous vous entretenez avec vos subordonnés, car un équipage motivé obtient souvent de bien meilleurs résultats. Lorsque vous communiquez avec un personnage, une photo digitalisée de son visage apparaît à l'écran tandis que s'instaure le dialogue. Il est même possible, grâce à une option fort sympathique, d'intégrer dans le soft une photographie de votre propre visage afin de mieux vous



Autre option permettant de personnaliser son soft, ce "designer" permet de modeler vos vaisseaux spatiaux.



Vous pouvez consulter les états de service ainsi qu'un profil psychologique complet pour chacun de vos lieutenants. Attention, si la situation devient périlleuse, cette jeune femme risque fort de "craquer" nerveusement.





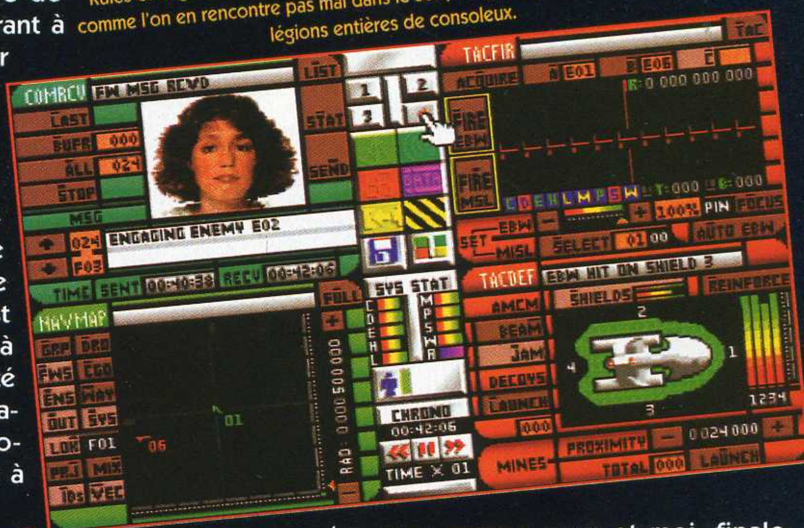
Vous voici enfin, tout beau dans votre habit d'apparat. Si vous disposez d'une photo de vous, ce sera encore mieux.

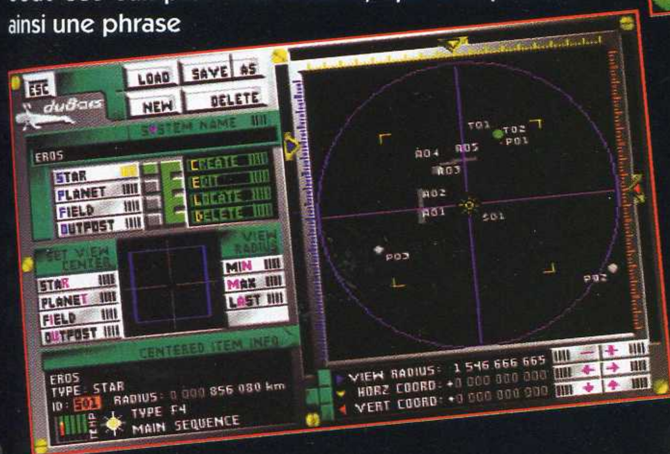
GAGEMENT II

DEREK DELA FUENTE

identifier au personnage! L'environnement sonore de ROE 2 est également de très grande qualité, assurant à celui-ci une ambiance particulièrement prenante. Par exemple, l'ordinateur de bord du vaisseau sur lequel vous vous trouvez, utilise la synthèse vocale pour vous communiquer d'importantes informations lorsque le besoin s'en fait sentir. Jusque là, rien de bien extraordinaire, l'utilisation de voix digitalisées dans l'informatique ludique étant monnaie courante depuis bien longtemps. Mais au lieu de sampler directement quelques phrases comme il est d'usage habituellement, Impression a fait appel à une technique originale: de nombreux mots ont été digitalisés individuellement afin de fournir à l'ordinateur un confortable vocabulaire. Lorsque le programme désire vous parler, il assemble alors bout à bout ces samples très courts, qui composent ainsi une phrase (un peu comme vous et moi, finalement). En bref, l'ordinateur dispose donc d'innombrables phrases digitalisées différentes, sans pour autant monopoliser 50 mégas sur votre disque dur! ■

Rules of Engagement n'est pas un jeu simple, loin de là. Voici un exemple, comme l'on en rencontre pas mal dans le soft, de graphique à rendre fou des légions entières de consoleux.





RULES OF ENGAGEMENT II	EDITEUR :
	IMPRESSION
SORTIE PREVUE :	STANDARD :
AVRIL / MAI	PC
	PHOTOS : PC

PREVIEWS



Si vous avez une âme de "Capitaine Kirk à l'Entreprise" associée à un sens aigu des affaires de Rockfeller, voici un soft qui aura beaucoup de chance de retenir votre attention. Whale's Voyage vous plonge dans le monde violent du XXIVe siècle où l'Empire Iradian a réussi, avec l'aide de la Terre, à rétablir le libre-échange après des années de guerre mutuelle. La Ligue Cosmique, sous les

WHALE'S V



Sur toutes les planètes, vous pourrez aller faire votre marché pour acheter et vendre des produits. Le but étant, bien entendu, de réaliser un max de fric.



Avec le bénéfice réalisé - espérons que vous en réaliserez -, vous pourrez améliorer votre vaisseau: armement, carburant, scanner économique, lander, etc.

Sur Sky Boulevard, vous découvrirez un monde dans les nuages, très poétique... Un air de la cité des nuages de Lando Calrissian de Star Wars...

auspices de l'Union des Economies Démocratiques, dicte les lois du commerce spatial en créant une monnaie unique et des standards de fabrications universels, ce qui a favorisé les échanges intergalactiques.

Mais des zones de la galaxie restent encore aux mains des pirates, contrebandiers et renégats. Par chance - ou par malchance -, vous incarnez un vénal Marchand Spatial qui a pour objectif de devenir Marchand Leader, et qui doit donc se munir d'un vaisseau performant et d'un équipage compétent. Avant de partir à l'aventure, vous devrez donc d'abord sélectionner, à partir d'un stock génétique, les Parents des quatre membres de votre futur équipage. Vos décisions en matière de génétique et d'éducation engendreront soit des brutes sans nom un peu Ramboïdes sur les bords, soit des cerveaux dignes du Prix Nobel. Une fois votre équipage formé, vous devez vous occuper du vaisseau proprement dit et, notamment, l'armer pour pouvoir traverser les secteurs galactiques les plus dangereux. Ensuite, il suffit de trouver



une cargaison à acheter et là, ce n'est pas le choix qui manque: matériel informatique, mécanique, cybernétique, nourriture, infusions, or, titanium, calcium... et même contraceptifs! Il vous faut donc acheter tels produits sur la planète où ils valent le moins cher, pour les

INOID
2719 M.MILES.
21752 FUEL US.
9936 FUEL AV.
LOCATED NOW ON
CASTRA

SCANNED PRICES
TITANIUM
BUY $ 4056
SELL$ 3803

MACHINEPARTS
BUY $ 4256
SELL$ 3990

GOLD
BUY $ 960312
SELL$ 900293

CYBERNETIC PAR
BUY $ 30475
SELL$ 28571

Voici le menu principal grâce auquel vous effectuez toutes les actions: acheter et vendre des produits, améliorer et brader les éléments de votre vaisseau, choisir une destination.

C'est à partir de cet écran que vous déterminez la planète à explorer. Grâce à un scanner économique, vous connaîtrez même la valeur des différents biens. Très utile pour rentabiliser sa cargaison.

vendre sur une autre où cette denrée rare plafonne au niveau des tarifs. C'est clair, vous prenez le fric quoi ! Mais pour atteindre la qualification de Marchand Leader, vous ne devez pas seulement acheter et vendre des biens pour réaliser des bénéfices, mais vous devez également améliorer vos compétences de astro-navigation et de combat spatial. Vous découvrirez de multiples planètes qui



Sur Nedax, une planète recouverte d'eau, vous rencontrerez de lointains cousins de nos familiers Atlantes. Vous l'aurez compris, les principaux produits disponibles sont issus des profondeurs océanes.

E'S VOYAGE

CALOR

ne sont pas de simples stations de commerce mais de véritables communautés avec leurs propres styles de vie grâce à des landers. Vous croiserez ainsi les mineurs de Lapis ou les riches bourgeois de la cité de Castra. Les conditions climatiques variant selon les planètes, vous trouverez sur chacune d'elles des produits et des biens spécifiques. Sur la planète Nedax, par exemple, composée presque exclusivement d'océans, vous achèterez plus volontiers des matières issues des profondeurs abyssales. Certaines planètes connaissent une situation politique parfois désespérée, avec des dictateurs et des rebelles, et il vous faudra composer au mieux avec ces aléas. Les graphismes de la démo que nous avons eue étaient réellement très corrects



Un écran vous permet de sélectionner votre planète de destination, avec ses caractéristiques et, notamment, les conditions climatiques.



WHALE'S VOYAGE
SORTIE PREVUE : FIN AVRIL

EDITEUR : MICROVALUE
STANDARD : PC
PHOTOS : PC



Krisalis recherche pour bientôt, de bons samaritains prêts à rétablir l'ordre dans une contrée autrefois paisible. Dans le monde de Lost Kingdoms, chacun vaquait à ses occupations sans l'ombre d'une crainte, personne n'ayant jamais connu la guerre et sa cohorte d'horreurs. Puis, un vilain jour (le terme "beau jour" étant assez inapproprié ici), les forces de l'ombre fondirent sans crier gare sur cet

THE LOST KINGDO

idyllique univers. Les habitants de celui-ci étant à peu près aussi préparés au combat que des lemmings à une partie d'échecs contre Kasparov, les forces du mal eurent partie facile et bientôt, la désolation régna sur les terres. Il y avait bien quelques magiciens dévoués à la cause du bien, mais face à l'écrasante supériorité numérique de ces diaboliques légions, ils eurent rapidement épuisé leurs forces et durent alors battre en retraite précipitamment vers les montagnes pour s'y dissimuler. Cependant, leur farouche résistance avait causé de nombreux dégâts parmi l'ennemi. Celui-ci, conscient de la menace potentielle que faisait planer sur lui ces sorciers, décide alors de briser à jamais la Pierre De Lune, source de tout pouvoir magique. Ceci fait, les quatre morceaux qui la composaient autrefois sont alors disséminés aux quatre coins du pays, afin qu'elle ne puisse jamais être reconstituée. Les années passent alors, années de famine, de peur et de mort pour les malheureux survivants de l'holocauste. Un jour enfin, un homme se dresse. Cet homme, descendant direct du

Au delà des châteaux forts, on peut trouver quelques villes fortifiées, superbement représentées.





Certaines des forteresses pourront vous rappeler des lieux vus auparavant. Ne trouvez-vous pas que celle-ci ressemble beaucoup à celle d'EuroDisney ?

Pour chacun des châteaux présents dans le soft, vous pouvez accéder à un écran, assez beau, le représentant.

Le nombre d'unités différentes prenant part au combat dans Lost Kingdoms est assez impressionnant. En tout, plus de quinze types de troupes différentes vous sont proposés, chacune ayant ses points forts et faibles.

Fighting Troops

Fighting Troops		Af	Df
Village Militia	2	1%	0%
Town Militia	3	1%	0%
Swordsmen	3	3%	3%
Pikemen	5	8%	8%
Guardsmen	6	3%	3%
Amazons	8	3%	3%
Light Horsemen	7	18%	18%
Lancers	11	23%	23%
Knights of Avalon	0	23%	23%
Dwarves	4	13%	13%
Elvish infantry	0	6%	6%
Elvish Cavalry	5	10%	10%
Centaurs	6	33%	33%
Fawns	7	13%	13%
Giants	8	43%	43%
	75	74	

Attacking From the East



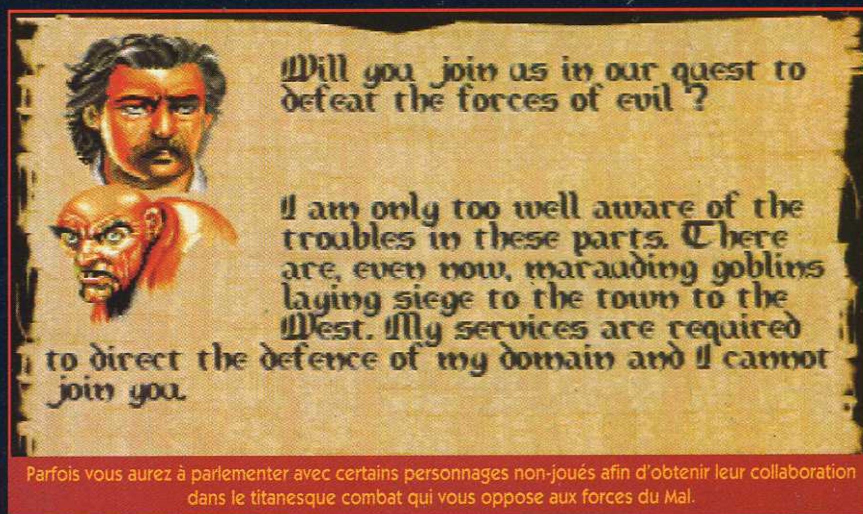




Oops ! Ce château semble avoir souffert quelque peu ces derniers temps.

MS

Derek Dela Fuente



Parfois vous aurez à parlementer avec certains personnages non-joués afin d'obtenir leur collaboration dans le titanesque combat qui vous oppose aux forces du Mal.

Roi qui règnait autrefois, décide qu'il lui incombe d'unir les forces vives du pays afin de rétablir l'ordre, de reconstituer la Pierre De Lune et de chasser les forces de l'ombre. Cet homme, c'est vous (ça alors, pour une surprise!) Vous incarnez donc ce Prince salvateur dans Lost Kingdoms, jeu d'aventure et de stratégie réalisé en 3D. Le temps s'y décompose en tours, chacun d'eux représentant huit heures d'une journée. A chaque tour, vous disposez d'un capital de "points d'action" que vous dépensez comme bon vous semble. Au terme de votre tour, l'ordinateur prend le relais afin de mouvoir, lui aussi, ses unités. Vous contrôlez individuellement chacun des hommes ralliés sous votre bannière, mais il est également possible de les rassembler en un corps d'armée, auquel cas, un seul ordre au leader suffit à mettre tout le monde en branle. Un petit conseil au passage, si vous voulez garder vos troupes dans une forme optimale, elles devront se reposer durant un temps équivalent à celui de leur marche. Au dessous de la fenêtre principale qui occupe un tiers de l'écran, se trouve un panel d'icônes représentant les personnages présents ainsi qu'une icône "armoiries" donnant accès à diverses informations concernant les hommes. Vous pouvez, par ce biais, accéder à tout moment à chacun de vos personnages, changer de leader, envoyer un éclaireur, etc... Une fois vos choix validés, les hostilités démarrent devant vos yeux écarquillés. Si l'issue de l'affrontement semble être en votre défaveur, il vous encore permis de sonner la retraite (genre Monty Python et le sacré Graal: "Runaway, runaway !") Malheureusement, ces combats ne sont qu'au début de leur développement, aucune animation n'est encore présente et il n'est pas encore possible de juger de la qualité de ceux-ci. Dès qu'on en saura plus, on vous préviendra !

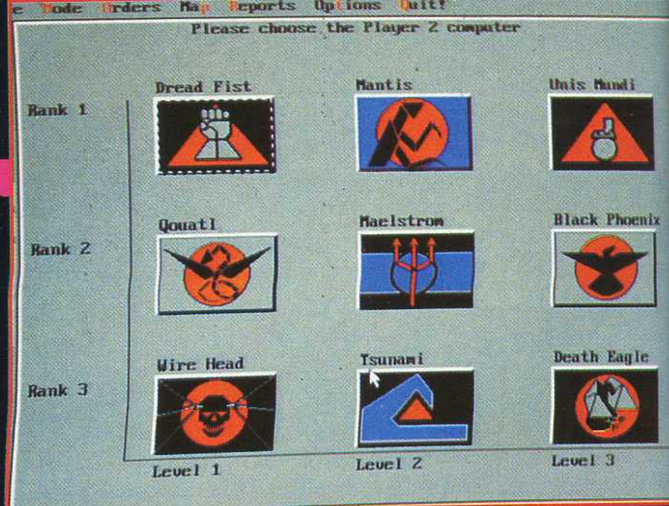
LOST KINGDOMS
SORTIE PREVUE : NON COMMUNIQUÉE

EDITEUR :	KRISALIS
STANDARD :	PC
PHOTOS :	PC

PREVIEWS

BATTLES OF DESTINY

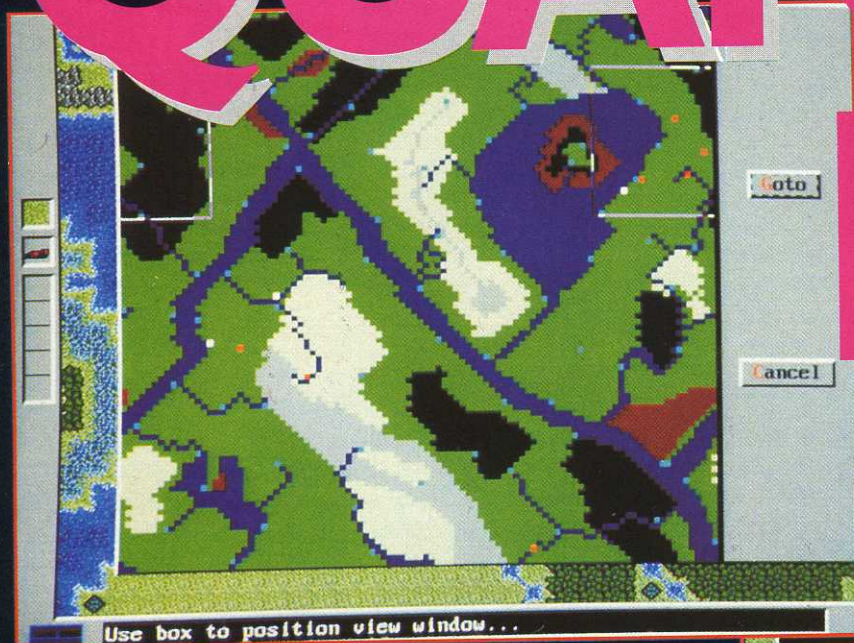
SORTIE PREVUE: NON COMMUNIQUÉE
STANDARD: PC PHOTOS PC



Sélectionnez votre adversaire lorsque vous jouez contre l'ordinateur. Des noms qui sauront vous inspirer.

L'éditeur QQP, auteur de Perfect General, nous prépare deux nouveau produits: Battles of destiny et Conquest kindoms. Le premier d'entre eux Battles of destiny est un wargame très complet qui rappelle un peu le fameux Empire. Le logiciel se compose de plusieurs batailles qui peuvent être disputées individuellement ou rassemblées en une campagne complète. Si vous choisissez de vous faire la main en sélectionnant la première option, une vingtaine de théâtres d'opérations (de cartes, quoi) vous sont proposés, depuis le petit archipel jusqu'au méga-continent. Un éditeur de cartes autorise la création de vos propres scénarii. Chaque joueur dispose, au départ, d'un nombre donné de villes, qui ont la capacité de produire les unités militaires de votre choix. En tout, vous aurez à choisir parmi plus de 22 (!) véhicules ou armes, chacun ayant ses points forts et faibles. Selon la taille et la puissance de l'item choisi, la production sera plus ou moins rapide. La capture de ces centres de production est très importante, elle signifie pour votre adversaire un épuisement de ses ressources à court terme. Pensez donc à protéger les vôtres efficacement, à l'aide de drones, des missiles à courte portée redoutablement efficaces. A défaut de pouvoir prendre d'assaut les centres ennemis, vous pouvez toujours en bombarder les sites, afin de réduire la capacité de production de ceux-ci. Battles of Destiny est un logiciel qui promet aux amateurs des heures de prise de tête.

QUANTU
PRO



Sur des cartes de très grandes dimensions, choisissez le coin où se dérouleront les opérations.



Un wargame, ce n'est pas uniquement des stratégies proprement militaires, c'est aussi des discussions intelligentes. Proposez des traités, un brin de subtilité dans un univers de militaires, ô miracle!

CONQUERED KINGDOMS

SORTIE PREVUE: NON COMMUNIQUÉE
STANDARD:PC PHOTOS PC



Toutes les campagnes disputées précédemment par votre héros sont sauvegardées ici, y compris les parties jouées contre ainsi que les niveaux auxquels elles ont été effectuées.



Si les magiciens sont sans contestation possible les pièces les plus puissantes de CK, ils sont par contre très peu mobiles.

N QUALITY
UCTIONS

DEREK DELA FUENTE

Deuxième wargame. Cette fois-ci, l'action a pour cadre le moyen-âge, en version réaliste ou héroic-fantasy. Le but du jeu est d'accumuler plus de points que votre adversaire, chaque ville ou château occupé vous rapportant un nombre donné de points. Vos troupes se composent de chevaliers, fantassins et archers si vous choisissez l'option "réalisme", auxquels viendront s'ajouter dragons et autres sorciers dans la version médiévale-fantastique. Chacune de ces unités présente des avantages et inconvénients, à vous de les exploiter de façon optimale. Conquered Kingdoms garde en mémoire toutes les parties que vous avez disputées et vous attribue, en fonction de votre taux de réussite et du niveau de l'adversaire affronté, un "grade" qui peut aller de petit propriétaire terrien à Roi. Ce qui frappe tout d'abord dans ce logiciel, c'est sa simplicité d'emploi. Si vous voulez déplacer une unité, cliquez sur celle-ci, puis sur sa destination, et vous la verrez alors s'y diriger tranquillement, l'ordinateur calculant sa vitesse en fonction du terrain traversé. Dans le même ordre d'idée, les combats se déroulent très simplement, par un système de tours. Vous aurez besoin d'or, de bois et de charbon pour approvisionner vos châteaux afin qu'ils produisent des combattants. Ces matières premières sont aléatoirement placées sur les territoires à conquérir. Seule, l'habitude vous permettra de savoir lesquels sont les plus intéressants à cet égard. Conquered Kingdoms est un soft assez amusant, qui permettra aux débutants de goûter aux joies du wargame sans trop se prendre la tête. ■



Si les territoires où siègent fièrement les châteaux sont les plus difficiles à conquérir, la récompense est en conséquence.

PREVIEWS

Après le succès considérable remporté par Nick Faldo's Golf, revoici Grandslam avec un jeu de plates-formes nommé Beavers. Il s'agit là d'un soft très classique, avec ses graphismes très mignons et son héros attachant, Jethro le castor. Jethro est très en colère. Pourtant, hier encore, tout allait bien pour lui, il se baladait joyeusement dans huit directions sur un scrolling parallaxe multidirectionnel en compagnie de sa petite amie, main dans la main à la lumière du soleil couchant (à force de répéter les mêmes scénarii constamment, j'ai répertorié les clichés selon des numéros. Voici donc le lieu commun 142A). Que croyez-vous qu'il advint alors?

AMIGA

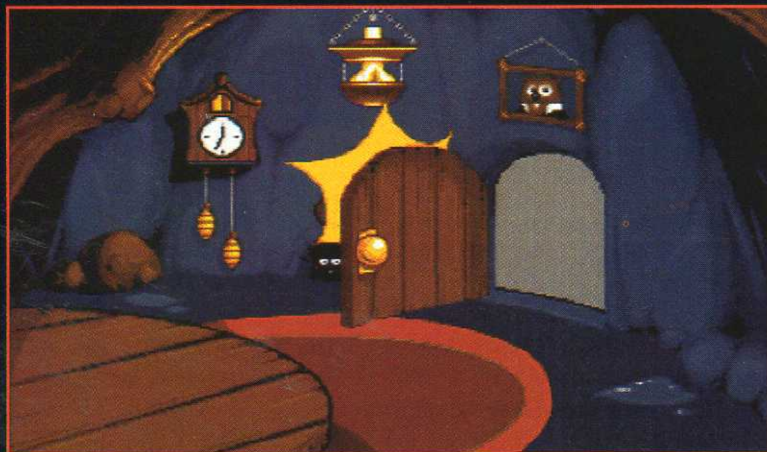


Jethro n'est pas un pleutre. A l'entrée du cimetière, il sifflote comme si de rien n'était.

BEAV

Gagné, le vil gang des renards castorophobes enlève sa nana et l'entraîne dans son fief, de sombres cavernes (lieu commun 745C). Comme ça, par méchanceté, juste pour lui faire les pattes. Evidemment, Jethro ne l'entend pas de cette oreille, il décide de partir à sa recherche à travers quatre mondes décomposés chacun en quatre niveaux. Il traverse tout d'abord la forêt, puis un chantier de stockage de bois, une autre forêt, gelée celle-ci et, enfin, les caves, repaires des renards malfaisants. En chemin, Jethro se rend compte qu'il est là en présence d'une véritable conspiration. En effet, personne ne semble aimer les castors, car tout le monde se ligue contre lui: les ratons-laveurs, pourtant proches cousins, ont sorti leurs chaînes vélos pour lui en faire tâter. Les ours patrouillent, vêtus d'un imper, d'un chapeau et de lunettes noires. Dès qu'ils aperçoivent le héros, ils sortent leur Magnum pour lui trouer la paillasse allègrement. Même les lapins, d'ordinaire paisibles, lui jettent à la figure moult boules de neige. De plus, chacun des niveaux est relié au suivant par un barrage, où l'attendent, animés de mauvaises intentions, alligators, piranhas, et même tortues tueuses (sic). Enfin bref, il y a de quoi devenir complètement paranoïaque pour le pauvre Jethro. Heureusement, celui-ci n'est pas complètement démuni car il peut faire tourner sa queue à toute vitesse, comme les pales d'un hélicoptère afin de hacher menu tout agresseur potentiel. Il peut également frapper violemment le tronc des arbres de ce redoutable appen-

PC

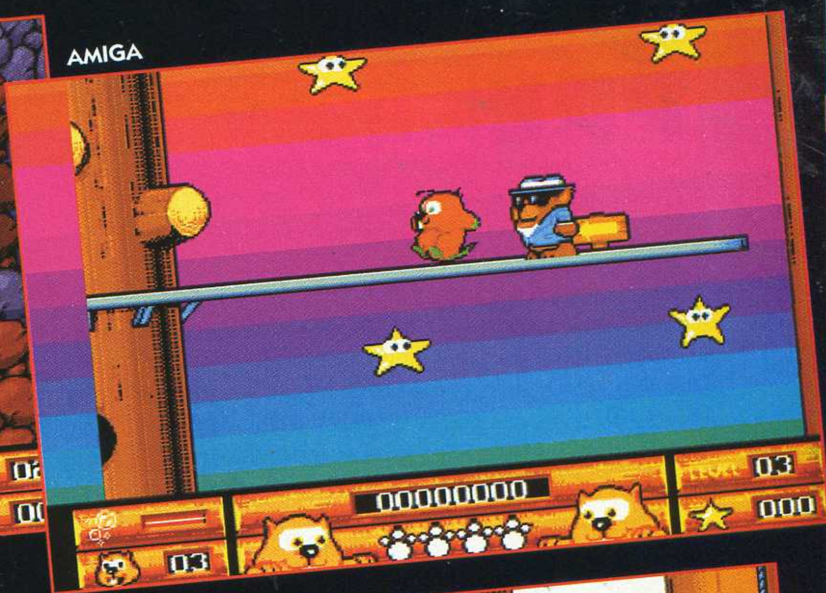



Le soft démarre sur PC avec une petite introduction animée où l'on voit Jethro, prêt à partir, se prendre la porte dans la tronche (rires enregistrés)

AMIGA



AMIGA



AMIGA



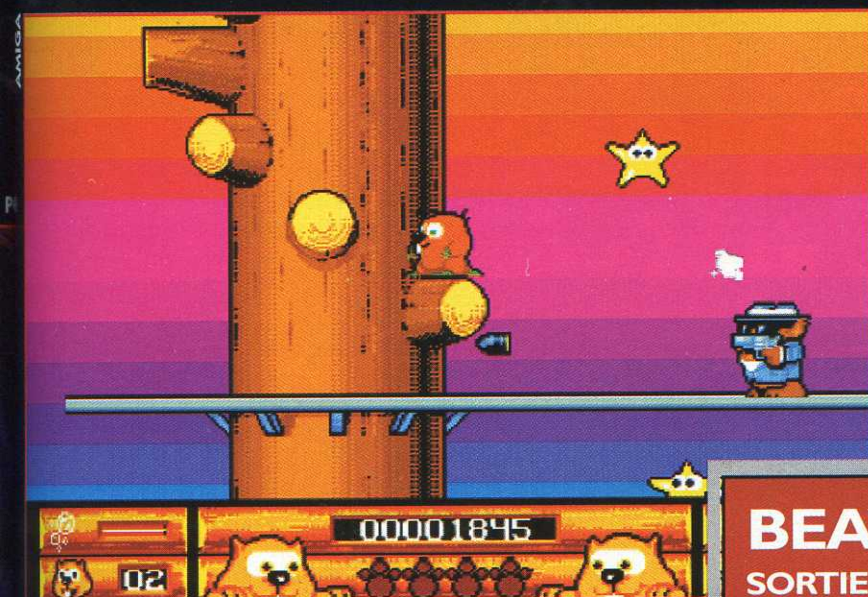
Prenez garde aux oiseaux, qui semblent (euphémisme) vous avoir pris pour cible privilégiée.

ERS

DEREK DELA FUENTE

dice, afin d'en faire dégringoler les couards qui s'y dissimulent. Si auparavant, il a ramassé noisettes ou glands, sa queue, décidément bien utile, lui sert alors de catapulte (toutes ces histoires de queue, de gland, si la bienséance ne me retenait pas, je ferais de (très) mauvais calembours, vous l'avez échappé belle). Les programmeurs de Beavers ont ajouté un peu partout de petites animations humoristiques afin de briser la monotonie. Laissez votre castor sans réaction un instant, et vous le verrez tout d'abord cligner des yeux, puis s'asseoir et, enfin, s'endormir jusqu'à ce que vous imprimiez une direction à la manette pour le réveiller. Beavers est donc un "cute game" dans toute sa splendeur, à l'action omniprésente (lieu commun 257B). Pour ce qui est de la version PC, aucun problème, les possesseurs de compatibles étant relativement sevrés de ce style de soft; mais l'Amiga est, par contre, le micro ordinateur le mieux pourvu et la concurrence s'avèrera très rude. Beavers pourra-t-il, dans ce contexte difficile, se faire une place au soleil? Wait and see...

AMIGA



Savez-vous pourquoi les ours portent des lunettes noires? Pour rester incognito. Vous avez déjà vu un ours avec des lunettes? Non? Cela prouve bien que ça marche!

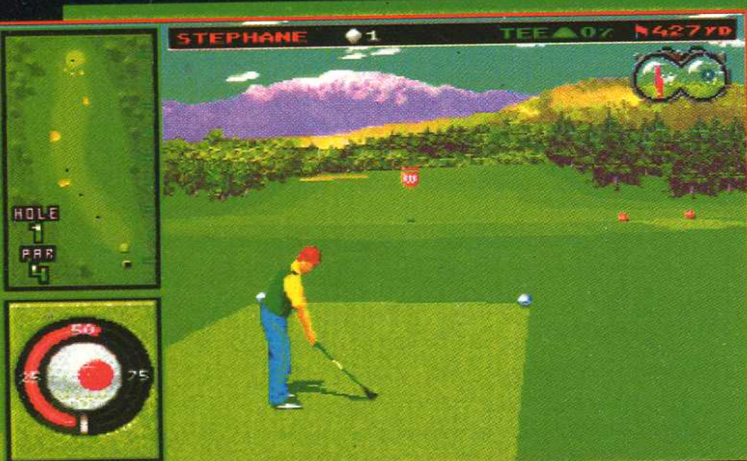
BEAVERS	
SORTIE PREVUE : AVRIL	EDITEUR : GRANDSLAM
	STANDARD : PC - AMIGA
	PHOTOS : PC- AMIGA

PRE VIEWS



Le golf doit être le sport préféré des possesseurs de compatibles, c'est sûr. Comment expliquer autrement la profusion de simulations de petite-baballe-dans-le-trou-trou, disponibles sur PC. Chaque mois apporte son lot de nouveaux arrivants, systématiquement présentés par leur éditeur comme la nouvelle référence, révolutionnaire, ou annonciateur d'une nouvelle génération de golf sur ordinateur, promis, juré, craché. Le problème, c'est que de références, justement, les compatibles ne manquent pas dans ce domaine. Aller se frotter à des ténors tels que Links Pro 386 demande une sacrée dose d'optimisme ou d'inconscience. Konami a décidé d'attaquer le sujet sous un autre angle, et le fruit de cette réflexion devrait bientôt donner naissance à Wilson Prostaff Golf, la nouvelle référence, revolu... euh non, justement, pas là. Mais n'allez pas croire pour autant que ce logiciel soit de qualité inégale, il n'est pas vraiment dans les habitudes de Konami de se contenter de figurer dans la moyenne. Les prédécesseurs de WPG présentent des graphismes d'une beauté à couper le souffle? Fort bien, mais la complexité de ces graphismes demande un travail considérable à votre ordinateur. Faute d'être le fortuné possesseur du dernier cri de la technologie (un 486DX et 8 mégas de RAM, par exemple), vous voilà condamné à de longues et pénibles attentes entre chaque coup. Défaut gommé sur ce golf nippon. Les graphismes, certes plus sommaires, permettent d'afficher instantanément après que vous ayez frappé la balle,

WILSON PRO



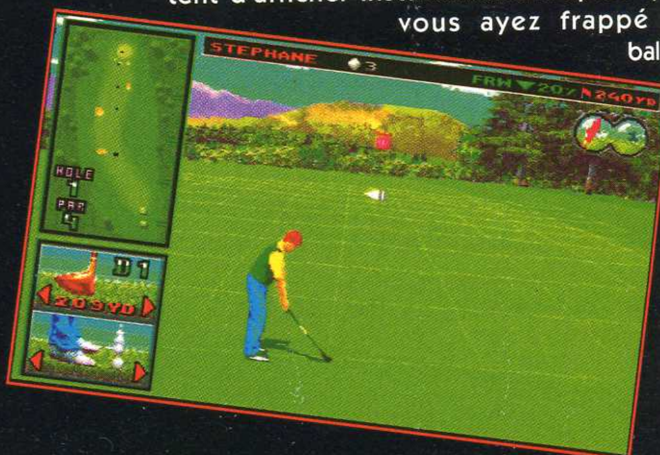
Comme dans Jimmy White's Snooker, le choix du point d'impact sur la balle permet d'imprimer de nombreux effets à celle-ci.

PAGE 1 — STROKE PLAY — MAR 05 1993

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	OUT	
MAN'S TEE	427	458	519	196	441	430	196	342	515	3524	PG UP
LADIES' TEE	401	432	491	163	395	411	177	177	323	3292	PG DN
HANDICAP	8	5	16	18	13	10	2	15	7		OK
PAR	4	4	5	3	4	4	3	4	5	36	HCP
STEPHANE	13									13	

HOLE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	IN	TOT	SCR
MAN'S TEE	304	455	164	574	491	475	233	533	413	3302	6826	
LADIES' TEE	275	407	123	323	480	430	205	366	395	2980	6272	
HANDICAP	12	4	17	9	1	6	14	3	11			
PAR	4	4	3	4	5	5	3	4	4	36	72	
STEPHANE											13	9

Naturellement, un tableau récapitulatif vous tient au courant de l'évolution de la partie dans ses moindres détails.



C'est maintenant un classique des softs de ce genre, un quadrillage du terrain permet de mieux appréhender le relief.

Voici donc votre champion, la rage de vaincre au coeur, sans crainte de l'adversité, qui.. euh, qui swingue, quoi.



un "replay" de votre coup vu sous un angle différent, au terme de quoi vous êtes projetés à une vitesse vertigineuse au point de chute de la balle. ProAccess et Links reproduisent à la perfection la technique des golfeurs dans ses moindres détails? Exact, mais le golf est un sport incroyablement difficile qui demande des années d'apprentissage avant d'entrevoir un semblant de progrès. Sans en arriver à ces extrêmes, ces logiciels n'en demeurent pas moins redoutablement indigestes et

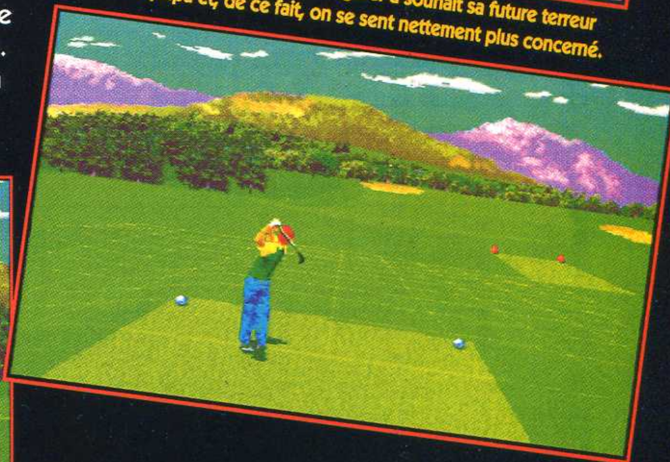
STAFF GOLF

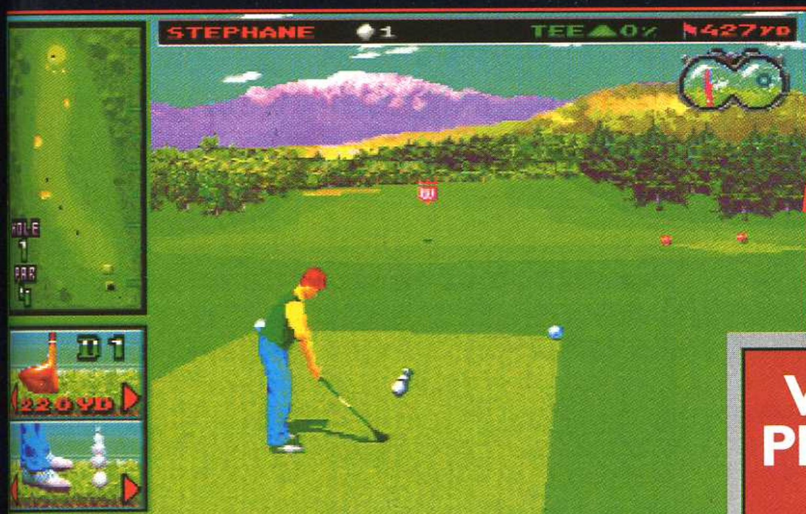
Derek Dela Fuente

réclament au joueur de longues heures de pratique avant d'être maîtrisés. Ce que Wilson Prostaff Golf perd en fidélité, il le récupère largement dans le domaine de l'ergonomie et de la simplicité d'emploi. Afin de vous familiariser avec les commandes, de petites épreuves vous sont proposées, comme le "shoot out", un concours de tir de précision. S'il vous reste, malgré tout, quelques incertitudes, vous pouvez appeler à tout moment un menu d'aide qui se fera un plaisir d'éclaircir votre lanterne. Jusqu'à huit joueurs peuvent prendre part à une compétition, et choisir individuellement leur niveau de difficulté (beginner, amateur, professional), une option très pratique pour redonner de l'intérêt à la partie lorsque l'écart entre les compétiteurs se fait trop important. Wilson Prostaff Golf est un jeu qui s'adresse à tous, depuis le fan de shoot'em up jusqu'à ma copine (ce qui n'est pas peu dire). Gardons-nous toutefois de prononcer un jugement définitif avant la sortie de la version finale.



Avant de faire le grand saut, on peut configurer à souhait sa future terreur des greens. C'est sympa et, de ce fait, on se sent nettement plus concerné.





WILSON PROSTAFF GOLF

EDITEUR : KONAMI
STANDARD : PC
PHOTOS : PC

Nous vous entretenions, il y a quelques mois, d'une nouvelle société de développement nommée Fission. Après moult tergiversations et un changement de nom, cette équipe est de retour parmi les previews avec deux logiciels originaux. Les objectifs d'Extreme Software sont clairs: devenir Calife à la place du Calife. En d'autres termes, rejoindre Team 17 en proposant, pour l'Amiga 500 ainsi que son nouveau grand frère, le 1200, des softs exploitant à fond ces machines.

EXTREME S

SORTIE PREVUE : NON COMMUNIQUÉ
STANDARD : AMIGA • PHOTOS : AMIGA



Il va falloir s'y habituer, les publicités discrètement (?) glissées dans les logiciels de jeu sont appelées à se multiplier. Remarquez, si cela permet de baisser le prix des logiciels, je n'ai rien contre.



Et voilà! Tout nouveau, tout beau, voici débarquer Extreme, dernier venu dans l'univers de la micro ludique!



Si vous récupérez le bonus adéquat, vous aurez également la (bonne) surprise de pouvoir lancer de redoutables petits nuages à tête chercheuse.

PEROXIDE GIRL

Les plus anciens d'entre vous se souviennent sûrement d'un logiciel de Rainbow Arts, nommé Great Giana Sisters. Il s'agissait d'un clône Super Mario Bros, qui avait causé un procès entre Nintendo et l'éditeur allemand. Finalement, après que le tribunal eût donné raison aux créateurs de Mario, le logiciel avait dû être retiré de la vente. Aujourd'hui, une nouvelle compagnie du nom d'Extreme, tente à son tour sa chance avec Peroxyde Girl. Vous l'avez compris, il s'agit donc là d'un soft de plates-formes où vous incarnez une charmante demoiselle blonde (en Anglais, Peroxyde Girl signifie "la blonde décolorée"). Si l'originalité n'est pas à l'ordre du jour, l'aspect technique a bénéficié du plus grand soin: scrolling multidirectionnel, 64 couleurs à l'écran et, surtout, une animation "moulinant" à 50 images/seconde. Les sprites sont, de plus, beaucoup plus imposants que dans Super Mario Bros, ce qui donne une idée de la difficulté rencontrée pour mettre en oeuvre une telle vitesse d'animation. D'autant que de nombreux ennemis seront là pour vous compliquer la tâche, plus loufoques les uns que les autres. Reste à juger de la jouabilité, ce que nous ferons, assurément, dès la sortie de Peroxyde Girl qui devrait intervenir très bientôt.



Super-Blondasse dispose d'une arme imparable pour stopper ses ennemis: des bises qu'elle envoie à distance.

Certaines fois, vous pourrez trouver sur votre chemin un bâton-sauteur, qui permet à votre personnage de faire des bonds impressionnants.



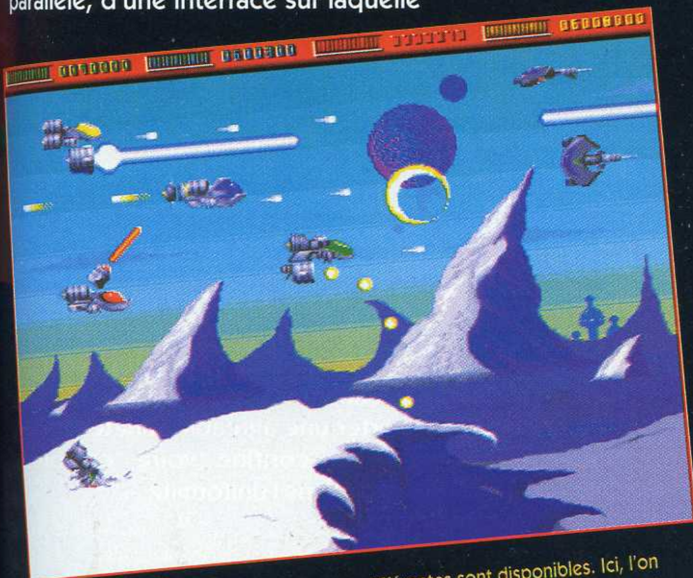
SOFTWARE

DEREK DELA FUENTE

RUBY FIRE

SORTIE PREVUE : NON COMMUNIQUÉ
STANDARD : AMIGA • PHOTOS : AMIGA

C'est avec un shoot'em up qu'Extreme ouvre les hostilités, Ruby Fire. L'Amiga étant particulièrement bien fourni dans ce type de logiciel, surtout depuis l'année dernière qui a vu naître des merveilles comme Apydia ou Project X, il s'agissait de frapper fort. Ruby Fire est donc en trente-deux couleurs, et présente un scrolling multidirectionnel de bonne facture; mais il s'agit surtout, là, du premier shoot'em up permettant à quatre joueurs de prendre part à l'action simultanément, et cela sans ralentissement notable de l'animation. Cette option est rendue possible grâce à la présence, enfichée solidement dans votre port parallèle, d'une interface sur laquelle viennent se brancher deux joysticks supplémentaires. Et quatre joueurs ne seront pas de trop pour venir à bout des traditionnels "boss" de fin de niveau qui les attendent de canon ferme. Afin d'éviter que les parties ne dégénèrent en bagarre générale ENTRE les joueurs ("mais arrête de me percuter sans cesse, eh, gros nul!") aucun

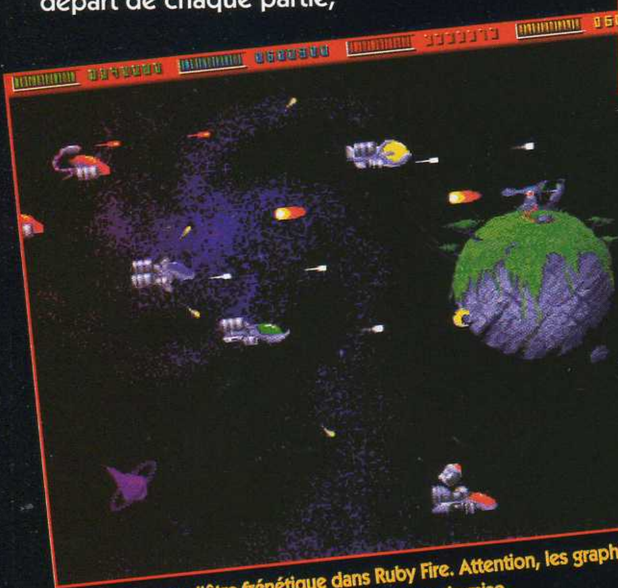


Naturellement, de nombreuses armes différentes sont disponibles. Ici, l'on peut voir les bombes (vaisseau vert), le laser principal (jaune), ou module de laser auxilliaire (rouge).

test de détection de collision entre les sprites des vaisseau n'est effectif. Au-delà de cette première, Ruby Fire comporte de nombreuses originalités de taille. Ainsi, le logiciel analyse l'efficacité de chacun afin d'attaquer, en priorité, le joueur le plus doué. Par ailleurs, les vagues d'ennemis qui se jettent sur vous, sont générées aléatoirement par l'ordinateur, impossible donc de mémoriser l'ordre d'apparition de chacun afin de vaincre aisément. Enfin, dernière innovation mais non des moindres, il est possible, pour les joueurs, de fusionner en cours de jeu. Explication: au départ de chaque partie,



J'insiste peut-être, mais c'est la première fois que nous pouvons admirer quatre vaisseaux simultanément en action dans un shoot'em up.
Certainement l'atout n°1 du soft.



L'action promet d'être frénétique dans Ruby Fire. Attention, les graphismes présentés ici ne sont pas définitifs, l'indulgence est donc de mise.



En dehors des "boss" de fin de niveau, quelques vaisseaux aliens de taille moyenne peuvent, à tout moment, venir se joindre au menu fretin pour vous surprendre.



l'un des vaisseaux se voit attribuer le rôle envié de leader de la formation. Ensuite, à tout moment, s'il le décide, il peut enclencher cette option qui verra alors les quatre chasseurs fusionner en une grande frégate. Le leader assume alors la navigation de la bête, pendant que les autres prennent le poste de mitrailleur dans leur tourelle individuelle. Les négociations sont en cours pour ce qui est de la distribution de ce soft (je vous rappelle qu'Extreme est une compagnie de développement, et non un éditeur à part entière), nous ne savons donc pas, à l'heure actuelle, le nom de l'heureux élu. En tout cas, Ruby Fireviendra à point nommé apporter une agréable variété dans un genre depuis longtemps confiné (voire "cantonné" chez nos amis nippons) dans l'uniformité.

Certains niveaux se déroulent en intérieur, dans de gigantesques cavernes. Le décor ajoute alors de la difficulté au jeu, en réduisant votre espace de manoeuvre.

NEOCOM
SIMULATION

TEL : (1) 49 59 88 89 — OUVERT du LUNDI au VENDREDI de 10H00 à 12H00 et de 14H00 à 19H00 — FAX : (1) 49 59 86 32

GAMME FLIGHT LINK



YOKE 2290FF



MANETTE DES GAZ 1190FF



Module Electronique 4590FF



Manette Multi-Fonctions 3390FF



Palonnier 2290 FF



Module H1 8990FF

GAMME THRUSTMASTER



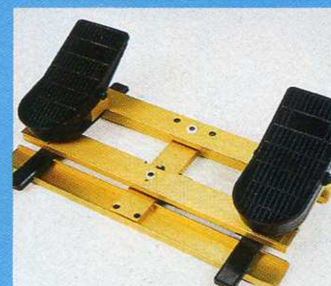
Flight Control System (Manche à Balai) 700FF



Flight Control System PRO (Manche à Balai) 1190FF



Weapons Control System (Manette des gaz) 790 FF



Rudder Control System (Palonnier) 1190 FF

GAMME CH PRODUCTS



VIRTUAL PILOT 590FF

LOGICIELS : NOUS CONSULTER

CARTES SON

SOUND BLASTER 2.0 790FF

SOUND BLASTER PRO 2.0 1290FF

SOUND BLASTER 16 ASP 1990FF

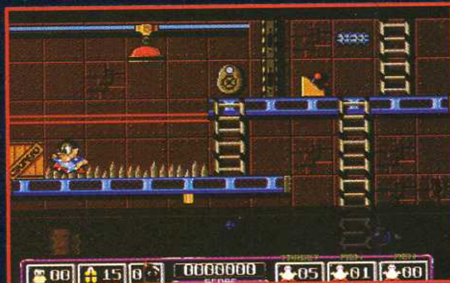
LA BOUTIQUE NEOCOM - 71 Boulevard de BRANDEBOURG
94200 IVRY SUR SEINE
offre valable jusqu'au 30/04/93 dans la limite des stocks disponibles

Désignation	Qté	Prix Unit.	Montant
Ces Prix s'entendent TTC et Port compris		Total TTC	

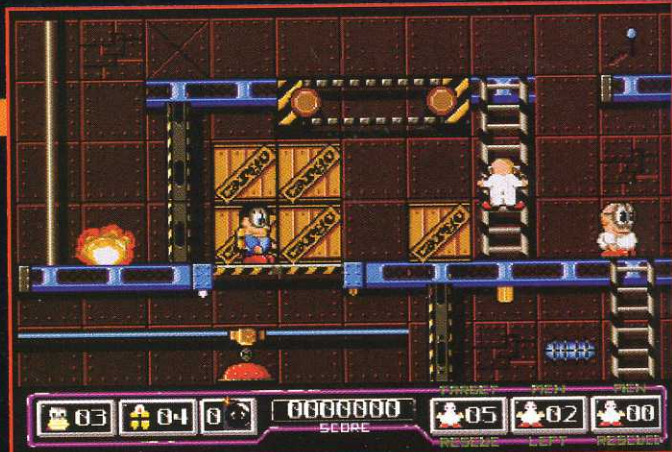
NOM : .... PRENOM ....
ADRESSE : ....
VILLE : .... Code.Post : ....
Téléphone : ....
Règlement : ☐ Chèque (chèque libellé à l'ordre de NEOCOM)
☐ Mandat ☐ Carte Bancaire N° : ....
DATE EXPIRATION : ....
DATE : SIGNATURE :

PRE VIEWS

■ Zeppelin Games est un éditeur spécialisé dans la production de "Budget Games", logiciels de série B vendus à bas prix Outre-Manche (mais hélas non distibués en France). Sink or Swim constitue leur première tentative de réalisation d'un soft classique, plus élaboré dans sa conception mais, également, plus cher. Vous y jouez le rôle de Kevin Codner, genre d'antihéros qui a pour mission de sauver les passagers du "SS Lucifer", un paquebot en train de couler. Afin de parvenir à l'intérieur du vaisseau, Kevin dispose d'un sous-marin de poche, à l'aide duquel il se faufile au travers d'un trou dans la coque. Une fois à l'intérieur, il quitte son véhicule



En sus de la foule de mécanismes à mettre en branle sur le navire, le Lucifer comporte de nombreux pièges, comme ces pics acérés.

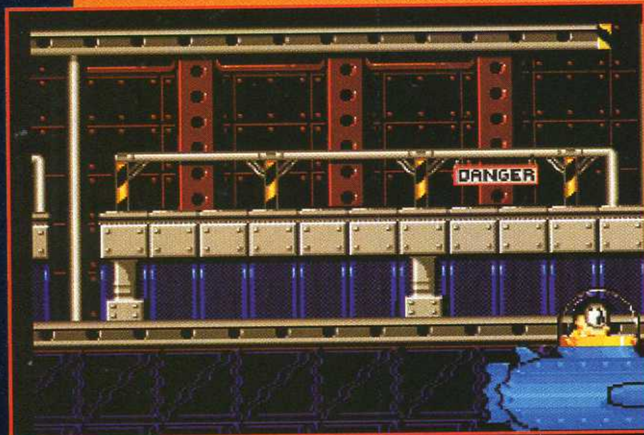


Parfois, votre chemin est entravé par des murs, caisses, ou autres obstacles incongrus. C'est le moment de sortir l'une des bombes (à gauche sur la photo) que vous avez en votre possession afin de libérer la voie.

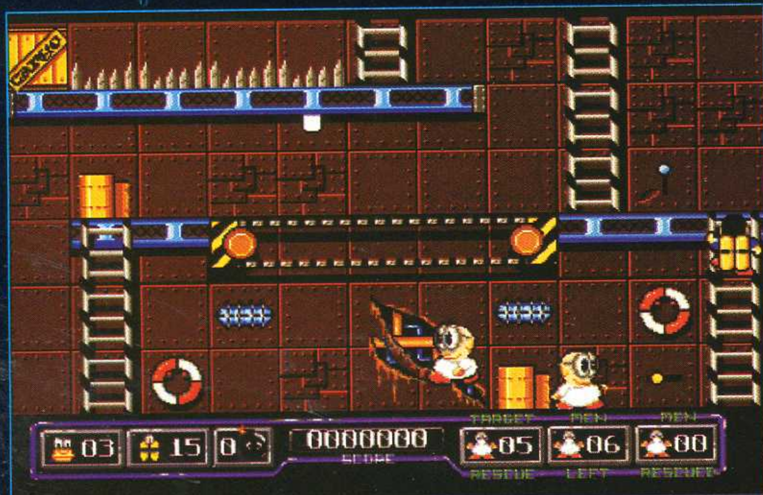
SINK OR SWIM

DEREK DE LA FUENTE

afin d'engager une folle course contre la montre. En effet, comme dans Killing Game Show, le niveau de l'eau grimpe à toute vitesse et, si Kevin dispose de bouteilles à oxygène, il n'en va pas de même des malheureux passagers du navire en perdition! Dès que ceux-ci aperçoivent notre héros, ils se précipitent vers lui, ne le lâchent plus d'une semelle. Problème, les passagers sont d'une stupidité à toute épreuve (à côté d'eux, même les lemmings font figure de sommités scientifiques!), il faudra donc constamment garder un oeil sur eux pour les guider, au travers de nombreuses salles, jusqu'à la passerelle où ils seront enfin en sécurité. Comme si ce n'était pas assez difficile comme cela, le Lucifer comporte des ascenseurs, escalators, tapis roulants et aimants qu'il vous faut activer au moyen d'interrupteurs afin de pouvoir les emprunter. Sink or Swim s'annonce donc comme un jeu mélangeant stress, réflexion et action. Bonne chance Kevin! ■



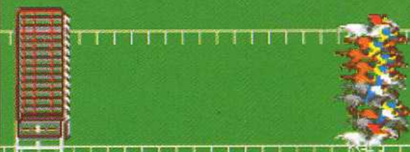
Roulez tambours, sonnez trompettes, voici venir Kevin Codner, l'homme qui, en dépit de son air abruti, va tous nous sauver!



Au bas de l'écran, une fenêtre vous tient informé, de gauche à droite sur: les vies qu'il vous reste, la quantité d'oxygène dans vos bouteilles, les bombes que vous possédez, le score, le nombre d'hommes à sauver, celui des passagers à bord, et ceux déjà en sécurité.

SINK OR SWIM
SORTIE PREVUE : FIN AVRIL

EDITEUR :	ZEPPELIN GAMES
STANDARD :	AMIGA
PHOTOS :	AMIGA



Ils sont partis! Maintenant, il ne vous reste plus qu'à prier pour que tout se déroule comme vous le prévoyiez. Personnellement, je vous conseille de sacrifier, la nuit précédente, votre petite soeur au Dieu Vishnou afin que les évènements vous soient favorables.

Ce menu permet d'accéder à toutes les options concernant votre écurie. Allez faire un tour aux enchères, histoire d'agrandir votre équipe, rendez une petite visite à vos chevaux pour vous assurer que tout va bien, ou, enfin, en route pour l'hippodrome.

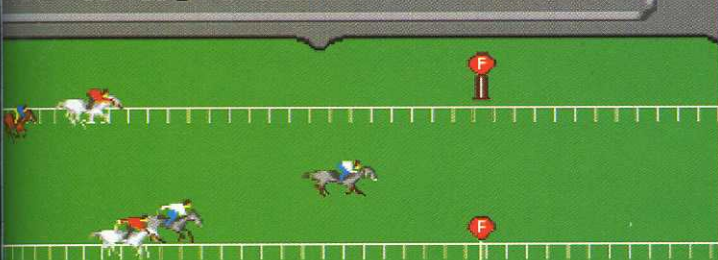
Si vous pensiez que tous les sports jamais inventés par l'Homme avaient déja fait l'objet d'une adaptation sur votre bécane, détrompez-vous, car voici venir Stable Masters ("Les maîtres de l'écurie", voilà un titre accrocheur), vous allez enfin pouvoir connaître la fièvre (de cheval) des courses à Longchamp ou Auteuil sans sortir de chez vous. Stable Masters permet à quatre joueurs, humains ou fictifs de se mesurer sur les hippodromes du monde entier. Tout démarre avec l'achat de votre premier poulain, acquis lors d'une tumultueuse

STABLE MASTERS

DEREK DELA FUENTE

vente aux enchères. Vous commencez par prendre en main l'entraînement de votre pur-sang, afin d'améliorer au moyen d'exercices spécifiques son endurance, son accélération ou sa pointe de vitesse. Examiner attentivement les caractéristiques de l'hippodrome où se déroulera bientôt le prochain Grand Prix, ainsi que les prévisions météorologiques, devrait vous permettre de préparer au mieux votre protégé. Passez ensuite un coup de téléphone à votre bookmaker préféré afin de recueillir de précieux tuyaux (précieux est le mot, car c'est loin d'être gratuit), prenez connaissance des cotes (de cheval) des participants et enfin, vous pourrez parier sur vos favoris. Le grand jour arrivé, vous prenez place devant votre moniteur pour observer la course. Celle-ci est fort bien rendue, grâce à l'animation des canassons, fluide et réaliste. Pas un Grand Prix ne se déroulera sans que vous ne colliez (de cheval) votre nez sur l'écran en hurlant d'inintelligibles encouragements à l'adresse d'un petit tas de pixels, au grand étonnement de votre entourage! Si votre copine (de...) craint (de cheval) soudainement pour votre santé mentale, rassurez la, après tout, mieux vaut cela qu'aller dépenser à Vincennes l'argent durement gagné de votre ménage.





Observez la fenêtre qui occupe la partie supérieure de l'écran, vous y verrez le type de course disputée et, surtout, l'argent ramassé par le vainqueur.

STABLE MASTERS	
	EDITEUR :
	ESP
	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA



■ Voici un jeu en provenance de l'éditeur ICE, dont l'étrangeté n'égale que la loufoquerie. Basé sur l'histoire (dans la mesure où l'on peut appeler cela une histoire) de la migration d'une famille de poissons à travers différents environnements. Chacun de ces poissons est doué de la parole et s'adresse régulièrement au joueur qui le dirige tout au long de la partie. C'est déja assez surprenant de voir un poisson s'exprimer, mais attendez un peu de voir cette curieuse famille user de bouteilles à oxygène sous l'eau, voler dans les airs, ou encore se métamorphoser en torpille pour repousser ses agresseurs! Parfois, certains objets du décor, comme l'oeil au niveau du laboratoire ou l'escargot au niveau des monstres marins, peuvent être déplacés ou utilisés pour libérer la voie. Au sein de chacun des nombreux niveaux qui composent Waterworld, se trouvent des interrupteurs permettant d'ouvrir des portes ou trous, ou de mettre en route de puissants courants marins. Ces courants ont pour effet d'augmenter la vitesse des héros, option particulièrement utile pour passer rapidement les endroits critiques. Attention, c'est parfois la combinaison de plusieurs interrupteurs qui déclenche les mécanismes, à vous d'essayer diverses configurations afin de trouver la bonne. En jouant à Waterworld, on rencontre parfois également des téléporteurs qui rapprochent ou éloignent les héros de leur but. Les ennemis rencontrés sont nombreux et variés: sorcières, pirates, squelettes,

WATERW



Même Poséïdon, sensé être le gardien du monde aquatique, n'en a cure et semble avoir une grosse envie de sardines à l'huile.





Bien que traversant le niveau du laboratoire, la famille de poissons n'a aucune envie de terminer sa carrière sous les coups de bistouris. Ni même broyée par ces vicieuses pinces-crocodile.

La mer n'est pas non plus de tout repos et, paradoxalement, vous ne vous y sentez pas du tout comme un poisson dans l'eau! (Je sais, elle était facile, mais je n'ai pas pu m'en empêcher.)



ORLD

Derek Dela Fuente

bébé farceur, globe oculaire fou (sic!), et bien d'autres encore. Tous ne peuvent être vaincus de la même manière, il faut parfois se servir d'items trouvés préalablement. C'est l'une des principales difficultés du logiciel, il faut résoudre bon nombre d'énigmes de ce type. Waterworld est un jeu d'arcade assez original, mâtiné d'un soupçon de réflexion, et ICE est persuadé de son succès. Alors, ICE sont-ils des visionnaires ou pas? C'est vous qui en déciderez en mars ou avril, lors de la sortie de la version finale du logiciel.



WATER WORLD	
SORTIE PREVUE : AVRIL/MAI 93	EDITEUR : ICE
	STANDARDS : AMIGA /PC
	PHOTOS : AMIGA

PRE VIEWS



Pas de doute, c'est bien du Giger. Comme le disait Gainsbourg, "le génie ça ren marteau"

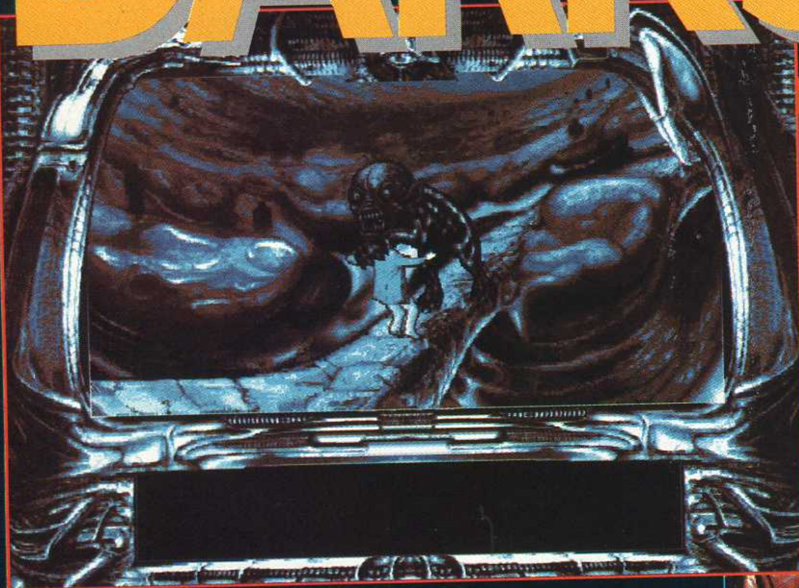
■Après le PC, c'est au tour du Macintosh d'être touché par une invasion de monstres beaux et diaboliques comme un tableau de Giger. Il faut dire que cet artiste suisse, déjà connu pour le design du film Alien, de Poltergeïst 2 ou encore pour sa pochette de disque de Debbie Harry (Blondie), a signé le graphisme du jeu. Résultat, la moindre scène fourmille de détails propres à glacer le sang. Pareillement, menus et icônes de commandes grouillent d'un entrelacs quasi organique. Dans ce jeu, vous venez d'hériter



Les scènes extérieures sont empreintes d'une insouciance qui ne va pas durer. Oh non.

DARKSEED

MOULINEX



L'exploration des sous-sols de la région vous fera rencontrer des formes de vie particulièrement étranges et dangereuses.



Comme dans tout jeu d'aventure, le personnage vaque à ses occupations journalières: repos, toilettes, promenade en ville, etc.

d'une maison de style Victorien et allez découvrir que le sous-sol de la bâtisse est habité par de fort curieux locataires. Le logiciel, assez classique dans son déroulement, permet d'explorer 75 lieux différents. La musique, assez agréable, est renforcée par de nombreux effets sonores digitalisés. Naturellement, le plus incroyable concerne le graphisme, fort beau et, surtout, très personnel, ce qui tranche de la production actuelle, de plus en plus lisse et standardisée. Certes, il est regrettable que le graphisme soit directement issu du PC, avec l'effet "d'étirement" occasionné par la résolution du Mac, mais quoi qu'il en soit, le jeu séduira les aventuriers épris d'horreur et de mystère.■

DARKSEED SORTIE PREVUE : MARS 1993	EDITEUR : CYBERDREAM MACHINE - MAC PHOTOS : MAC

PREVIEWS



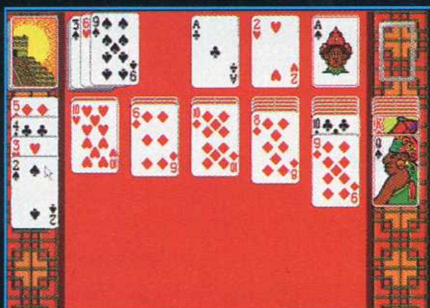
Voici un exemple de configuration style "Maya" du tapis et des cartes.

Interplay, auteur des Battle Chess, s'attaque à présent aux jeux de cartes avec Solitaire For Windows. Comme son nom l'indique, il s'agit là d'un soft de réussites tournant sous l'interface graphique de Microsoft. De nombreuses réussites sont, ici, disponibles, Klondike, Golf, Spider, etc... Si ces noms

SOLITAIRE SOUS WINDOWS 2

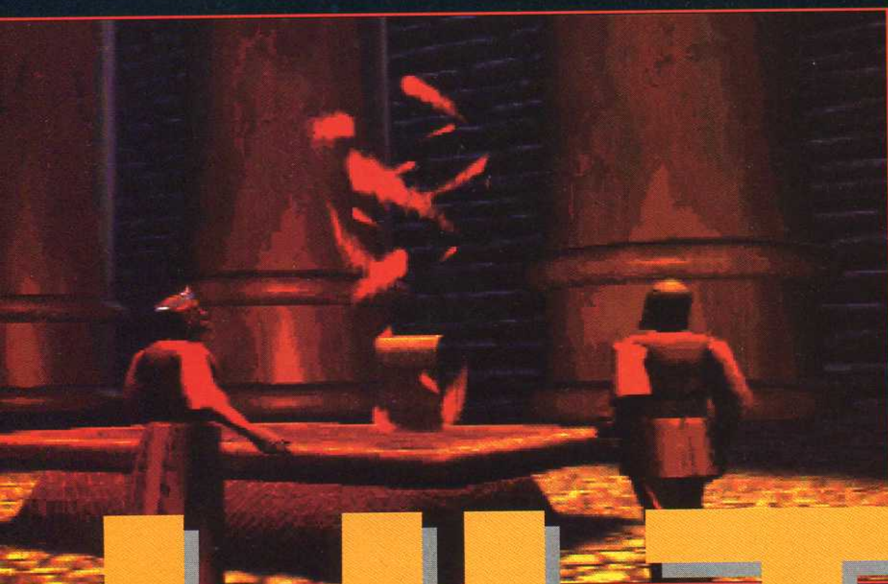
SEB

n'évoquent rien pour vous, ne vous inquiètez pas, un menu d'aide se chargera de vous expliquer en détail objectif et règles. Quelques options de configuration permettent de personnaliser l'environnement. Réglages des couleurs, de la taille et du dos des cartes, chronomètre présent ou pas, niveau de difficulté, les choix sont nombreux. Quant à l'opportunité de sortir un "Solitaire" sur Windows, qui est fourni d'emblée avec un programme du genre, cela paraît moins évident, le Fan Club des Simulations de Réussites sur Micro de France cherchant actuellement un quatrième adhérent pour faire une belote.



Solitaire For Windows, un jeu à pratiquer seul et à la fenêtre.

SOLITAIRE SORTIE PREVUE : MARS 1993	
	EDITEUR :
	INTERPLAY
	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC



■Voici enfin se profiler à l'horizon un nouvel épisode de la plus célèbre, la plus gigantesque, la plus charismatique saga que les jeux de rôles informatiques aient jamais connu. Pourquoi, vous demandez-vous sûrement, celui-ci porte-t-il l'intitulé Ultima VII, deuxième partie et non Ultima VIII, comme l'on aurait pu s'y attendre? La raison en est très simple. Habituellement, chaque nouvel Ultima constitue une réécriture complète de chacun des aspects du jeu. Ici, si nous sommes bien en présence d'un scénario inédit complet, se déroulant sur des terres inconnues jusqu'alors, l'interface du jeu elle-même n'a subi que des

ULTIMA
PART II SERPE



Je ne vous apprends rien, on est parfois amené dans Ultima à se déplacer autrement qu'à pied. Pas de problème, donc, pour prendre la mer... pourvu que le vaisseau soit à flot



Même si les graphismes n'ont pas foncièrement évolué depuis le précédent épisode, on retrouve avec plaisir la qualité de ceux-ci.

modifications. Rendons hommage à Origin pour cette preuve d'honnêteté (bien qu'à mon avis, n'importe quelles disquettes portant la mention "Ultima" se vendraient de toute façon), voilà qui ne viendra pas ternir l'excellente image de marque dont bénéficie l'éditeur américain auprès du public. La principale amélioration qu'apporte Serpent's Isle se situe au niveau des conditions climatiques dans lesquelles évoluent les personnages. Une bonne partie des contrées traversées sont ensevelies sous la neige et dégagent une forte atmosphère de désolation . La survie, dans ce désert glacé, est évidemment bien plus précaire; du reste, les héros de cette aventure sont beaucoup plus affectés qu'auparavant par leur environnement. Les écrans d'inventaires ont été optimisés et vous pouvez, à présent, habiller vos personnages à l'aide d'une fenêtre "poupée de papier". Concrètement, cela signifie qu'un portrait en pied du personnage, de remarquable qualité, apparaît, tandis qu'à l'aide de la souris vous vous saisissez d'un vêtement, d'une arme ou armure et le placez directement sur le corps de celui-ci, un peu comme si vous habilliez une poupée. C'est simple, intuitif et très pratique.

Les conversations, elles aussi, ont subi un lifting et ont maintenant beaucoup plus de profondeur. Tout ce que vous apprenez en communicant avec les PNJ du soft, est pris en compte par le soft et vient s'ajouter à la liste de sujets dont vous pouvez débattre par la suite. A part cela, tous les éléments traditionnels sont bien en place pour Serpent's Ile, de





Certains sortilèges sont dotés d'effets spéciaux très spectaculaires.

A VII
T'S ISLE



Vos personnages disposent d'une fiche de caractéristiques ainsi que d'une fenêtre d'inventaires très complets.

DEREK DE LA FUENTE

longues heures d'exploration vous attendent, vous découvrirez de nouvelles armes et objets aux propriétés magiques et, bien sûr, une foule de quêtes et énigmes vous tiendront occupé durant de longs mois. Assez longtemps pour patienter jusqu'à l'arrivée d'Ultima VIII, sur lequel travaille déjà Origin, mais chut, assez pour aujourd'hui, nous vous en reparlerons bientôt.■



Parfois, Ultima VII verse carrément dans le gore, comme en atteste l'état dans lequel se trouve ce pauvre chien.

Ah, une promenade sur la plage, main dans la main, n'est-ce pas romantique?



ULTIMA VII SERPENT'S ISLE SORTIE PREVUE : JUIN 1993	
	EDITEUR :
	ORIGIN
	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC



Comme dans tout jeu d'aventure qui se respecte, le héros devra gérer son inventaire.

Bientôt sur vos écrans, Total Distortion va permettre aux possesseurs de Macintosh équipés d'un lecteur de CD ROM, puis, dans les mois à venir, aux possesseurs de PC, toujours équipés du lecteur en question, de profiter d'un véritable spectacle multimédia associant musiques, bruitages, voix digitalisées, images et séquences animées au format Quicktime. Du multimédia, donc. Créé par Joe Sparks, co-développeur du célèbre Spaceship Warlock, ce jeu va vous entraîner dans un monde aussi étrange que bruyant. Ici, en effet, "Distortion" est à prendre dans le sens musical (distorsion d'une guitare) et dans le sens distorsion temporelle (genre fissure dans le continuuuuum spatio-temporel, voyez).

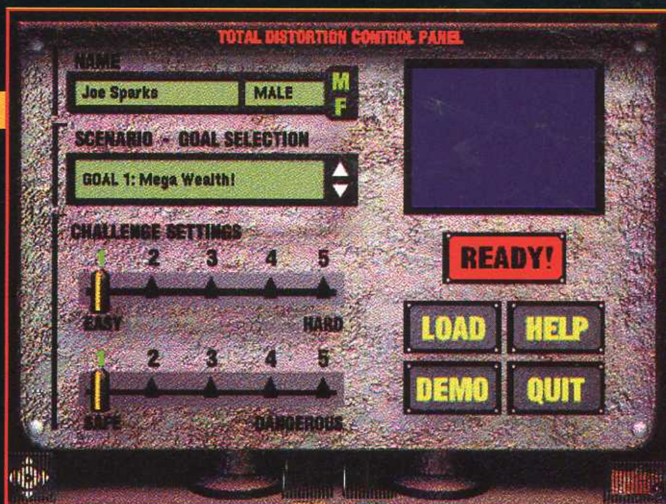
TOTAL DISTO



Ce tunnel est en 3D et il sera possible de s'y déplacer.

Dans le jeu, vous incarnez un producteur de musique et de vidéo parti à la recherche de nouveaux talents. Se déroulant dans plusieurs mondes, le jeu permet de découvrir différentes ambiances, toutes plus incroyables les unes que les autres comme la Dimension Elvis, le monde des cartoons, etc. Pour accéder à chacun de ces mondes, il faudra utiliser un téléporteur mais comme vous ne disposerez que d'une somme permettant un seul voyage, il s'agira d'être performant et de dégotter l'artiste qui saura vous rapporter de quoi continuer. Bénéficiant d'un superbe graphisme 3D, Total Distortion comporte de nombreuses animations Quicktime. De plus, comme c'est souvent le cas dans ce type de jeux, celles-ci sont incluses dans un élément de décor fixe. Par ailleurs, certaines scènes animées permettent de découvrir, là aussi, des objets 3D particulièrement impressionnants. Dans sa version finalisée que nous n'avons pu encore admirer, Total Distortion comportera également des parties en 3D, au cours desquelles il sera possible de se déplacer. Le reste de l'interaction consiste surtout en une série de tableaux plus ou moins animés, dans lesquels il est possible d'agir, en cliquant soit sur des icônes placées en bas de l'écran, soit directement sur certains éléments de décor. Ambiance "rock" oblige, la bande son est extrêmement travaillée. Outre les musiques de différents styles (mais avec une prédominance de sons techno, ce

Une attention particulière a été apportée aux différents menus, comme ici, dans le panneau de configuration.



Les séquences Quicktime des clips peuvent être visualisées ici, au moyen de cet engin reprenant les fonctions d'un magnétoscope.



ORSION

MOULINEX

qui n'est pas pour me déplaire), le jeu bénéficie de voix digitalisées du plus bel effet. Hélas, tout se paie et, en contrepartie, il faudra tendre l'oreille pour comprendre le déroulement de l'aventure car, outre un traitement électronique de la voix (genre harmonizer/vocoder/écho), c'est en anglais et le texte n'apparaît pas à l'écran. Cela dit, il faudra attendre la sortie du CD définitif pour se rendre compte précisément de la jouabilité de Total Distortion, mais le fait est que la démo est très impressionnante.



Les animations Quicktime apparaissent dans une fenêtre incluse au décor. Rien de tel qu'un moniteur hitech pour faire passer la pilule.

TOTAL DISTORSION	
SORTIE PREVUE : MAI 93	EDITEUR : POP ROCKET INC
	MACHINES MAC PC
	PHOTOS : MAC

■ Ca bouge chez Thalamus! Il faut dire que cet éditeur qui a connu ses heures de gloire sous le règne du Commodore 64, connaissait quelques difficultés depuis l'entrée en scène des 16/32 bits. Arrive alors, non pas Zorro, mais Jhon Aldan qui reprend la direction de la société afin de la hisser au rang des plus prestigieuses. Coup de balai, donc, dont font les frais bon nombre de logiciels en cours de

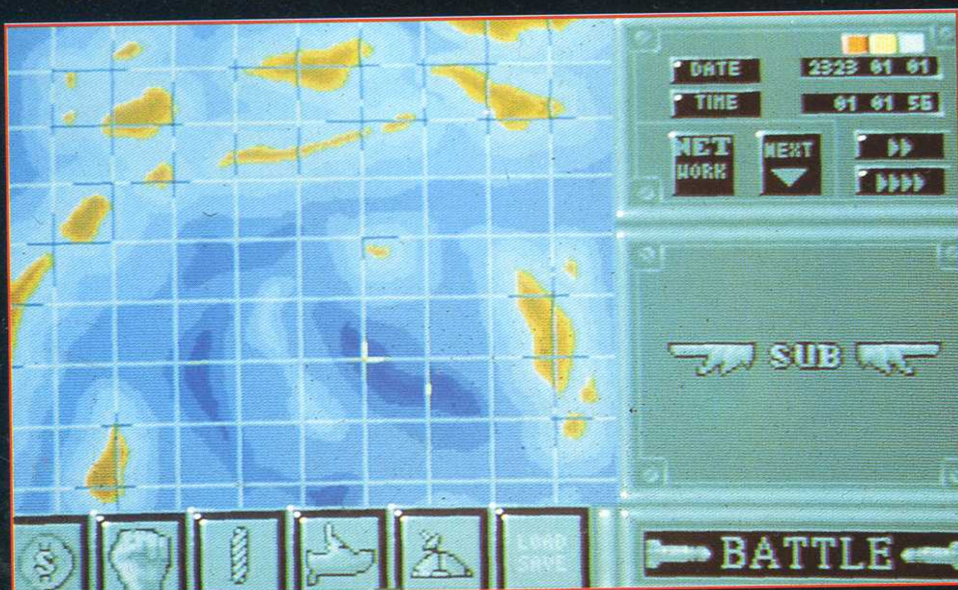


Avant l'achat de tout véhicule, une représentation en 3D "fil-de-ferresque" genre Elite, vous permet d'admirer votre future acquisition.

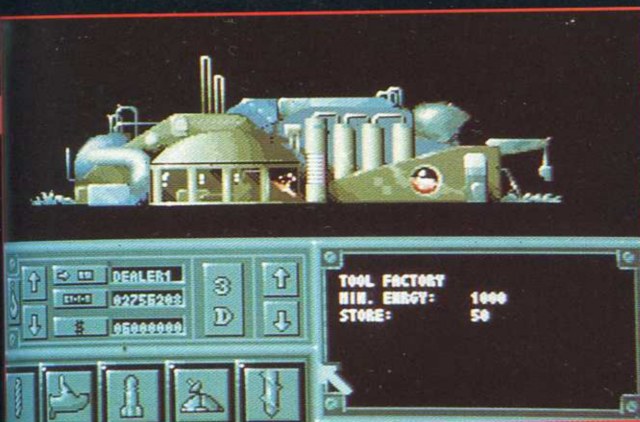
S.U.B

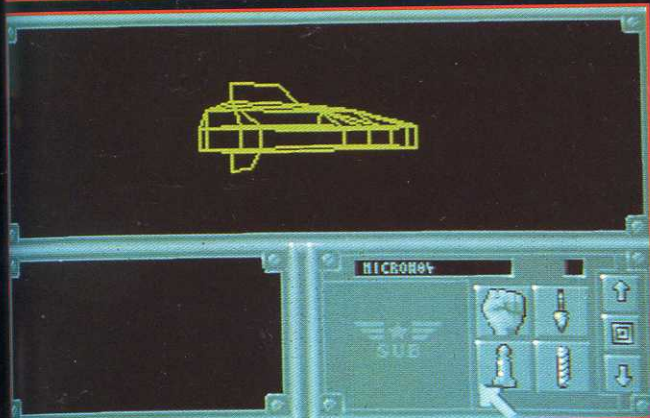
Derek Dela Fuente

développement. Seuls, restent les softs de première classe et S.U.B. est l'un d'eux. Nous sommes en présence d'un jeu qui oscille entre simulation économique, wargame et évolution, un peu à la manière de l'excellent Utopia.
L'action se déroule dans le futur, après qu'un astéroïde s'écrasa sur la terre, causant de monstrueux raz-de-marée qui engloutirent entièrement la surface du globe. Seuls êtres humains épargnés par la catastrophe: quelques milliers de personnes installées dans plusieurs bases sous-marines, en vue d'une future "colonisation" des océans. Rapidement, certaines de ces bases devinrent fiefs de pirates, visant à conquérir l'ensemble de notre planète. Vous l'avez compris, S.U.B vous place à la tête d'une base "gentille", avec de multiples objectifs à atteindre.
Developper les ressources de la base, investir dans la recherche, commercer avec d'autres bases alliées, former des alliances afin d'augmenter votre puissance ne sont que quelques-unes des possibilités d'interaction. Un virus infecte parfois le réseau informatique au travers duquel s'effectuent les opérations commerciales; il vous faut également essayer de le contenir. Si toutes ces actions permettent au joueur "d'asseoir" sa position, il ne faut pas pour autant perdre de vue les pirates qui représentent, à terme, une sérieuse menace pour votre survie. La construction ou l'achat de nombreux véhicules militaires est essentiel en vue de parer à toute éventualité. Vous pouvez garder ceux-ci sagement garés dans vos hangars, prêts à se ruer à l'assaut de tout agresseur, ou leur confier des missions de destruction de positions ennemies. A noter que si tous les véhicules peuvent être ainsi programmés, il est également possible de prendre le contrôle de certains et de les piloter manuellement, option assez rare dans ce type de logiciel. Lorsqu'un véhicule est endommagé au cours d'un combat, il peut encore battre en retraite vers la base pour être réparé. Autre aspect de ce soft qui semble vraiment très complet, il vous faut utiliser les services de certains vaisseaux prospecteurs (genre sous-marins



Voici la carte du monde new-look, après le Grand Cataclysme. D'ici, vous pouvez voir l'agencement de votre réseau de constructions. Et également vous connecter au réseau international de commerce.





Une fenêtre comme celle-ci peut être consultée pour chacun des bâtiments dont vous pouvez entreprendre la construction. Ici sont détaillées la consommation et la capacité de stockage de cette usine de manufacture d'outils.

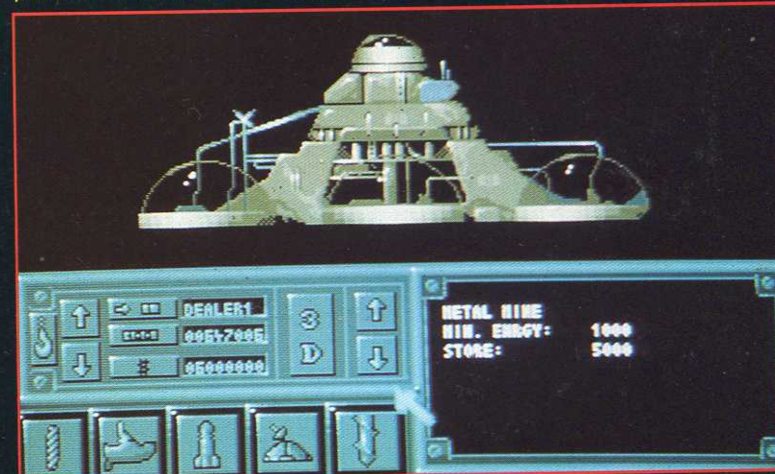
"renifleurs", mais qui fonctionnent, si vous voyez ce que je veux dire) pour sonder le sol afin d'essayer de dénicher des gisements de minerais. Une fois extraits, ces précieux métaux seront utilisés dans vos usines pour la construction, ou revendus sur le marché avec un confortable bénéfice, selon vos besoins. S.U.B s'annonce comme un très bon soft, particulièrement bienvenu sur l'Amiga, qui dispose d'assez peu de logiciels de ce type, développés spécifiquement pour lui (malheureusement, les adaptations de softs PC exploitent souvent mal l'Amiga et ont tendance à "ramer" un maximum). Il nous faudra attendre la sortie de S.U.B, en juin, pour être définitivement fixés. ■

Ce diagramme représente l'agencement des bâtiments directement reliés à la base. Qu'allez-vous y ajouter à présent ?





Les stations d'extraction (ici minerai et carburant) fournissent les ressources nécessaires à la construction, puis l'exploitation de tout bâtiment. Double avantage, non seulement vous n'avez plus à acheter ces matières premières, mais de plus vous pouvez revendre vos surplus.



Parmi les achats essentiels très tôt, la sonde mobile de prospection permet de détecter les gisements proches.



SUB	EDITEUR :
SORTIE PREVUE :	THALAMUS
JUIN 1993	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA



Vision Software met actuellement la dernière main à son premier jeu. L'originalité n'est pas vraiment de mise, puisque Woody's World est, disons, fortement inspiré des aventures du maçon italien le plus célèbredu monde, j'ai nommé Mario. Techniquement, en revanche, le soft se hisse à la hauteur de certaines productions sur console pour notre plus grande joie. On nous promet chez les Kiwis le plus vaste, que dis-je, le plus gigantesque soft de plates-formes

WOODY'S WO



Voici un écran que seuls parmi vous, les as du joystick pourront contempler. En effet, si les premiers tableaux se passent aisément, au niveau 7, dont cette photo est tirée, les choses se corsent considérablement!



Les graphismes de Woodyworld sont très réussis, dans le style "mignon" qui prévaut sur les logiciels de plates-formes. Ici, la qualité des graphismes se hisse au-delà de celles des cartouches pour consoles 16 bits, c'est dire.

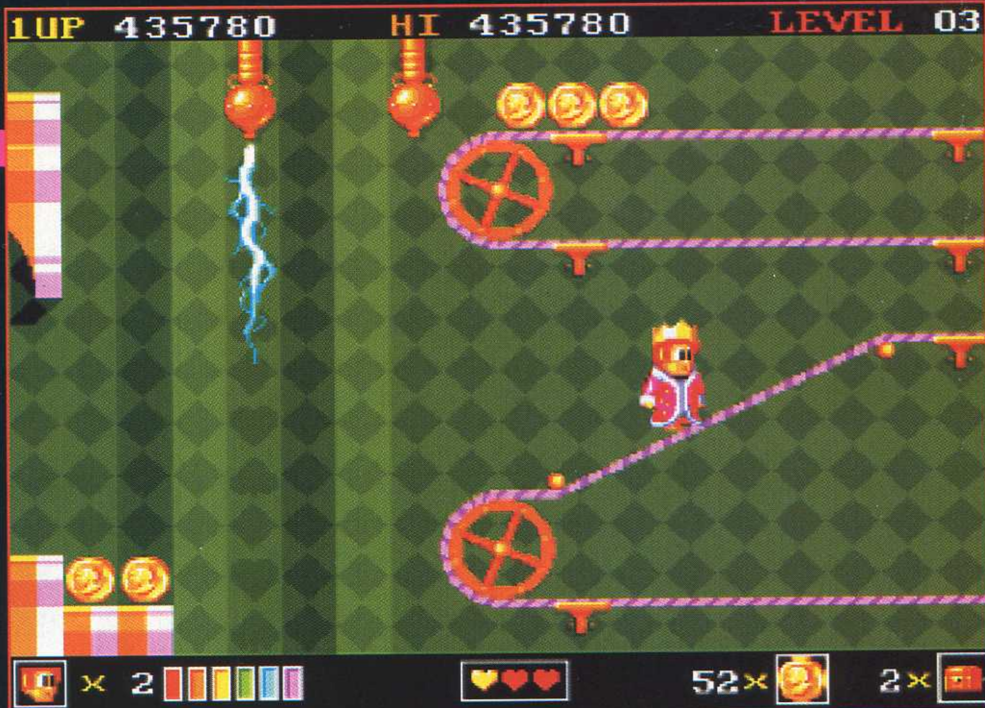


à avoir jamais investi votre fidèle Amiga. Woody's World est composé de 60 niveaux, larges de plus de 64 écrans chacun, à explorer dans les moindres recoins. De nombreuses chambres secrètes parsèment votre chemin, prêtes à récompenser votre perspicacité de moult bonus et power-ups. Si vous disposez d'un joystick à deux boutons de tir, type Sega Master system, sachez qu'il est exploité par le programme, afin de procurer un meilleur confort d'utilisation. Vous dirigez donc Woody à travers six châteaux, sautant joyeusement à pieds joints sur la tête de tout ce qui a le malheur de croiser votre chemin. De nombreux trésors sont disséminés au hasard et, parfois, le héros déniche un super-bonus



Ces sculptures de pierre fixées aux murs sont particulièrement énervantes pour deux raisons: non seulement elles ne cessent de vous cracher du feu dessus, mais en plus, elles sont indestructibles!

Sur cette carte, vous pouvez mesurer le chemin qu'il vous reste à parcourir pour parvenir au terme de Woodyworld. Avant d'en arriver là, bien des heures de lutte acharnée vous attendent!



Comme souvent dans ce type de jeu, certaines salles recèlent de nombreux mécanismes n'ayant pour unique but que de vous compliquer encore la tâche.

qui le métamorphose en Super-Woody. Il peut alors botter en toute sérénité les fesses de ses ennemis, ou même les renvoyer six pixels sous terre d'un coup d'étoile magique dans la tronche. Sur le plan de la réalisation, rien à redire, un scrolling impeccable accompagne Woody tout au long du jeu, et votre personnage répond au doigt et à l'oeil aux injonctions du joystick. Quant au scénario, (soupir), je vais vous le conter: bonheur et paix régnaient en maîtres sur le merveilleux pays de Woody. Hélas, un jour... STOP ! Arrêtez tout! Assez de ces histoires gentillettes, auxquelles je me refuse à donner le qualificatif de scénarii! Parfois, on a franchement l'impression que les éditeurs s'imaginent que

ORLD

Derek Dela Fuente

leurs clients (nous) ne sont que d'obscurs attardés, la bave aux lèvres, dont l'âge oscille entre deux et quatre ans, voués à animer de leur présence les téléthons toute leur vie durant. Remarquez, je ne sais pas dans quel état est la jeunesse Néo-Zélandaise, mais le ton sirupeux "tu-es-un-bon-garçon-tu-auras-une-sucette" commence sérieusement à me porter sur les nerfs. J'élève donc ici une protestation énergique contre ces procédés, au nom de l'association "La niaiserie: elle ne passera pas par moi!" que je viens de créer à l'instant. Si vous désirez me soutenir, adressez vos dons à Joystick, nous acceptons les chèques, mandats, canettes de bière et Lamborghini Diablo. Merci d'avance.



Quand il ne trouve plus personne sur qui frapper, Woody s'amuse alors comme un gamin sur les montagnes russes. Sans oublier de ramasser l'or qu'il trouve sur son passage.



Comme souvent dans ce type de jeu, certaines salles recèlent de nombreux mécanismes n'ayant pour unique but que de vous compliquer encore la tâche.

WOODY'S WORLD
SORTIE PREVUE : FIN MARS 93

EDITEUR : VISION SOFTWARE
STANDARD : AMIGA
PHOTOS : AMIGA

PRE VIEWS

Après avoir rencontré un fort succès sur PC, The Ancient Art Of War In The Skies arrive enfin sur Amiga en avril. Ce jeu unique, qui combine simulation, arcade et stratégie retrace l'histoire de l'aviation durant la première guerre mondiale. En 1914, au démarrage des hostilités, vous êtes envoyé en Belgique. Si la simulation peut, à première vue, paraître "lourde" et difficile, ne soyez pas trop inquiet car une foule



La carte globale représente, avec beaucoup d'exactitude, l'Europe Occidentale à l'entrée du 20ème siècle. Il n'est donc pas surprenant de voir Metz du côté Allemand de la frontière, cette ville ayant été annexée, entre autres, par Otto von Bismarck à la suite de la guerre Franco-Prussienne de 1870/1871.

THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES



DEREK DELA FUENTE



Après de nombreux raids, un peu de défoulement est le bienvenu. C'est ce que vous propose la partie "action" du soft, idéale pour évacuer le stress accumulé.

d'écrans d'informations sont là pour vous aider à vous y retrouver. Les villes, par exemple, sont très détaillées, et vous pouvez à tout moment obtenir toutes les informations sur leur superficie, densité, etc... Pour effectuer une mission, il faut "programmer" celle-ci, en indiquant quels appareils vous utiliserez et en détaillant les cibles. Une fois le feu vert donné, l'ordinateur se charge alors d'exécuter ladite mission, et vous tient informé au moyen de textes du déroulement des opérations. Si vous le désirez, vous pouvez participer à l'action en prenant part à de petits jeux d'arcade. Prenez place dans une tourelle de bombardier et mitraillez les chasseurs qui ont l'impudence de s'approcher, ou occupez la soute à bombe, prêt à lâcher vos engins de mort sur la cible.

Ces options apportent une agréable variété au soft, ce n'est pas si souvent qu'une simulation aussi pointue permet également de se défouler un peu. De plus, The Ancien Art of War in the Skies possède un éditeur de mission, grâce auquel vous pouvez créer vous-même votre campagne. Paramétrez la nature du terrain, l'opposition, ainsi que les avions dont vous disposerez, et vous voilà parti pour réécrire une page de l'histoire.

ASans faire preuve de prouesses graphiques, la vue aérienne, qui vous accompagne la plus grande partie du temps, a le mérite d'être très claire, ce qui est essentiel dans un soft s'apparentant un peu à un wargame.



ANCIENT ART OF WAR IN...
SORTIE PREVUE : AVRIL

EDITEUR : MICROPROSE
STANDARD: AMIGA
PHOTOS : AMIGA

Oil Barons est une simulation stratégique très complexe qui vous propose de devenir un magnat de l'industrie pétrolière. Diriger une telle compagnie n'est pas chose facile, il faut faire face à de nombreux choix et la marge d'erreur est très réduite. Vous pouvez jouer en bourse pour accroître les bénéfices de votre entreprise, mais qui dit spéculation dit risques importants. Pour une fois, voici un logiciel qui tient compte du facteur politique dans la gestion d'une société. Par exemple, si vous décidez de construire une nouvelle raffinerie, il ne vous suffit pas de disposer des fonds nécessaires, il faut également en obtenir l'autorisation auprès des instances dirigeantes du pays. L'écologie joue également un rôle prépondérant, moins vos industries pollueront et mieux s'en portera votre image de marque. Il est judicieux, à cet égard, d'investir dans la recherche

Terminons notre petit tour du parfait capitaliste par la bourse, où se font et se défont en un jour d'immenses fortunes.



OIL BARONS

DEREK DE LA FUENTE

afin d'asssainir vos raffineries et d'augmenter la production. Attention au fameux "facteur humain", si vous sous-payez vos ouvriers, les syndicats viendront bientôt à votre porte pour obtenir des augmentations. Si les discussions s'envenimaient, vous pourriez avoir à faire face à la grève, catastrophique financièrement parlant. Enfin, la prospection de nouvelles nappes constitue le dernier élément indispensable à une compagnie florissante. Bien sûr, la concurrence ne voit pas votre progression d'un bon oeil et tente de vous barrer la route. A propos de concurrence, quatre joueurs peuvent prendre part à Oil Barons, et s'affronter pour la suprématie, voire le monopole de leurs entreprises respectives.

Comme je vous l'expliquais précédemment, la politique joue un rôle déterminant dans Oil Barons. Ici, le climat politique est défini comme "libéral", ce qui est plutôt bon pour vous (forcément, avec la position que vous occupez, tout socialisme, voire social tout court, est à proscrire).

En cas d'urgence, si votre production ne peut plus faire face à la demande, il vous est possible d'acheter du pétrole à d'autres compagnies. Evidemment, plus ce pétrole vient de loin et plus il est onéreux à l'achat, car c'est vous qui paierez son transport.

OIL BARONS

EDITEUR : LOBO SOFT
STARSOFT DEVELOPMENTS
STANDARD
AMIGA
PHOTOS : AMIGA



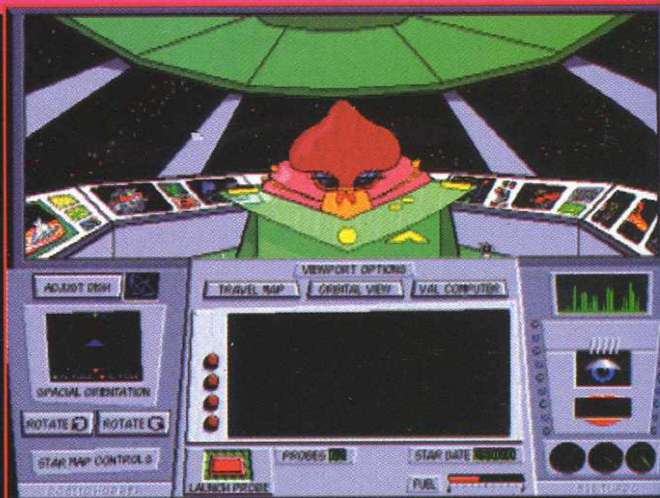
La carte de la galaxie permet de se déplacer d'un endroit à un autre. Attention, le carbu-rant, donc l'argent, est, comme toujours, le nerf de la guerre; essayez donc de grouper vos déplacements.

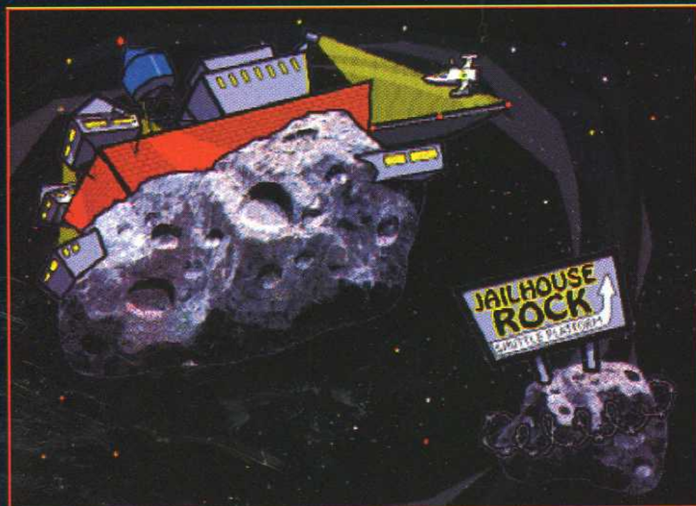
WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO

Carmen SanDiego la malfaisante est de retour! Non contente d'avoir, sans répit, commis les pires forfaitures depuis bon nombre d'années (le premier épisode de la série remonte à l'époque bénie du Commodore 64) sur notre bonne vieille terre, la voici à présent à la tête du premier gang intergalactique! Et à qui fait-on encore appel pour traquer ces dangereux personnages? Eh ben oui, ça va encore être pour votre pomme. Que voulez-vous, lorsque l'on est, comme vous, un héros (mais si, mais si), il faut bien assumer. Pour ceux qui ne connaissent pas encore cette célèbre saga, je rappelle que Carmen SanDiego est ce que nos amis anglo-saxons nomment un "edutainment", c'est-à- dire un éducatif (aïe, je sens qu'à la lecture de ce mot, je viens de perdre la moitié de mon "pagimat") qui n'oublie pas pour autant d'être très ludique. Il faut voir la tête de la clique des hors-la-loi extraterrestres (qui rappellent un peu ceux de Star Trek ou d'Hitch Hiker's Guide to the Galaxy) recrutés par Carmen pour en être convaincu. Le soft balance donc entre Histoire et aventure, entre astronomie et enquête



l'ordinateur de bord de votre vaisseau (une décapotable!) peut, à la demande, vous fournir de nombreuses informations sur le sujet de votre choix. Voilà, presque sans vous en apercevoir, vous savez (presque) tout sur la comète de Halley.





Where in space is Carmen SanDiego est truffé de petites allusions humoristiques comme celle-ci. Evidemment, Si vous ne maîtrisez pas la langue de Shakespeare, "L'astéroïde du pénitencier", c'est déjà nettement moins drôle.



Where... vous fera voir du pays, vos investigations vous entraînant d'un coin à l'autre d la galaxie, dans des endroits plus loufoques les uns que les autres. 5 (pic 003) : Comm vous pouvez le constater, les bureaux de poste du futur ressemblent fort à ceux que l'o connaît aujourd'hui. Si ce n'est par leur fréquentation, bien sûr. A ce propos, n'y a-t-il p quelque chose d'étrange sur cette photo?

SPACE NDIEGO

DEREK DE LA FUENTE



En dehors de l'aide qu'apporte votre ordinateur de bord, l'enquête nécessite également que vous interrogiez, de temps à autre, les témoins d'un fait précis. Même si lesdits témoins sont de jeunes crétins extraterrestres, qui n'ont même pas fait la guerre, qui fument des trucs bizarres friment sur leurs scooters de l'espa

policière. Vous voyagez donc de planète en planète, afin d'interroger de nombreux personnages. Les indices ainsi obtenus viennent alors alimenter une gigantesque base de données, que vous pouvez consulter à tout moment afin de faire le point. Naturellement, tous les renseignements glanés sur notre système solaire s'avèrent rigoureusement exacts (ils sont, du reste, empruntés à la NASA), venant ainsi enrichir votre base de données personnelles, autrement dit votre culture générale. Mine de rien, Where in Space is Carmen SanDiego aborde également, au cours de l'aventure, d'autres sujets tels que la littérature ou la mythologie. Je sais, présenté comme cela, le soft semble avoir autant d'intérêt qu'une carte de crédit sur Mars. Pourtant, très honnêtement, pour peu que vous soyez de nature curieuse, le soft pourrait bien vous séduire. Techniquement, le logiciel bénéficie de l'évolution considérable constatée ces dernières années dans le monde des jeux vidéos. Les graphismes sont donc de bonne facture, en VGA, et les divers bruitages et musiques digitalisés se feront une joie de reconnaître votre carte sonore afin de donner leur pleine mesure.

Et hop, encore une référence, le crocodile bipède qui fréquente ce club de billard ressemblant à s'y méprendre à celui de Sufflepuck Café. A noter également la présence du colleur de timbres en chef du bureau de poste, vu précédemment, venu se délasser après une dure journée de labeur.



WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO	EDITEUR :
	BRODERBUND
	STANDARD :
SORTIE PREVUE :	PC
MAI 1993	PHOTOS : PC

PRE VIEWS



Les vues extérieures offrent l'opportunité de découvrir un paysage relativement détaillé et surtout bénéficiant d'un bon relief. Au passage, admirez l'effet d'Albedo sur la ligne d'horizon.



Le tableau de bord de l'appareil est à l'image du logiciel, c'est-à-dire réaliste.

Disponible sur PC et Amiga vers mai, Tornado, de Digital Integration, s'annonce comme un simulateur de combats aériens digne d'intérêt. Grâce à un nouvel outil 3D de l'éditeur, Tornado bénéficie d'un affichage au sol particulièrement détaillé. Les décors, composés de carrés de 100 miles de côté (environ 160 Km), comportent en moyenne 16000 objets statiques. Du fait de ce mode de programmation particulier, Digital Integration annonce d'ores et déjà la parution d'un Scenary Disk (pas de date fixée). En plus des décors en dur, les paysages comportent un relief ainsi que les principales routes et rivières des régions survolées. Même lorsqu'on se trouve éloigné d'une proéminence, celle-ci reste visible, évitant l'impression que les montagnes poussent comme des champignons, au fur et à mesure qu'on survole un lieu. Suivant l'heure de la journée, le ciel et le reste du décor adoptent quatre états: aube, jour, crépuscule et nuit étoilée.

TORNADO

Moulinex (Forcément, Tornado...)

Toujours côté météo, il est prévu que la version finale de ce logiciel gère le brouillard. Ca c'est pour les extérieurs. Mais en ce qui concerne les acteurs, c'est-à-dire les différents appareils, Tornado semble très détaillé comme en témoignent les photos d'objets en 3D présentés ici. La simulation, qui permettra de bénéficier d'un pilote automatique (rase-mottes à 200 pieds), comportera plusieurs types de vols, allant du simple entraînement à la mission complexe. Bref, Tornado devrait dépoussiérer le genre simulation. ■



Les aéroports bénéficient de détails au sol dignes de Flight Simulator. Grâce à l'emploi d'un nouvel outil 3D, les lointains sont affichés.



Ces engins de mort illustrent quelques inter-écrans. Il est curieux qu'on ne montre jamais de cadavres...

TORNADO
SORTIE PREVUE : MAI 1993

EDITEUR : DIGITAL INTÉGRATION
STANDARD : PC

LE NINJA DE LA NIÈME DIMENSION

ZOOL™



Le légendaire jeu d'arcade enfin disponible sur PC.



Eh oui, bon sang que c'est beau ! Et c'est tout comme ça partout : le sol, les murs sont texturés... Ahh, quel bonheur !



Doom se déroule dans le futur et vous visiterez des salles bourrées de technologie... Heureusement, vous n'aurez pas – enfin, j'espère – à faire fonctionner tout ça !

■ Hourra, les génies de ID Software reviennent... Vous aviez adoré Wolfenstein 3D (ou sa version commerciale testée dans ce numéro : Spear of Destiny), vous allez tomber par terre, ou sauter au plafond, en voyant Doom. Car tout ce qui était génial dans Wolfenstein, l'est doublement, triplement dans Doom. D'abord (ouf !) le thème est totalement différent : vous ne casserez plus du nazi, mais des extraterrestres ! Car l'histoire se passe dans le futur, comme vous pouvez le voir sur les photos. Les graphismes et les animations, ensuite, sont beaucoup plus impressionnants par leur qualité et leur finesse (réglables selon les capacités de votre bécane : texture/pas texture, petite/grande fenêtre de jeu...).

DOOM



Une interface très efficace (c'est un casque que vous portez) : vous verrez en un coup d'œil ce que vous avez comme arme à la main, le plan du niveau, vos niveaux de bouclier, armure et vie, les munitions restant pour les autres armes, et diverses autres choses.



Encore une bien belle salle comme on aimerait en voir plus souvent... (hem... ça c'est parce que je ne sais pas trop quoi vous raconter !)

Les neuf niveaux du jeu sont gigantesques et très variés. Mais la principale innovation reste quand même l'interface de jeu, qui représente les données affichées sur le casque que vous êtes censé porter - cela étant dit, si vous préférez, vous pouvez jouer en plein-écran. Vous verrez ainsi l'arme que vous avez en main, avec la quantité de munitions - au passage, signalons que vous disposez de quatre armes différentes, d'un salutaire auto-mapping (ceux qui ont erré sans fin dans les dédales de couloirs et de salles de Wolf 3D savent de quoi je parle...), et des niveaux de vie... Une autre innovation vient indéniablement renforcer l'intérêt du jeu : vous pouvez ramper, eh oui !, et vous pourrez aussi grimper



Dans Doom, vous verrez beaucoup d'escaliers qui vous mèneront peut-être sur la voie de la sortie.



Ah, ça nous change des murs couverts de drapeaux nazis et des SS à tuer... Cette fois-ci, vous devrez éliminer d'étranges personnages du futur, solidement armés.

e parfinement





EREK DELA FUENTE

Vous pouvez ramper, notamment pour monter les escaliers, pour surprendre les monstres.

sur des caisses pour découvrir des passages secrets (ça ressemble de plus en plus à une version action d'Ultima Underworld)... Bref, toutes ces choses qui finissaient par "manquer" dans Wolfenstein 3D. Sur la version bêta - ou plutôt pré-alpha - que nous avons reçue, il manquait pas mal de choses qui seront, n'en doutons pas, du même calibre : objets, armes, affichages sanglants et gores, l'environnement sonore... et, tenez-vous bien, une option de jeu en réseau ou par modem. Je n'ose imaginer ce qu'ID Software nous réserve comme surprises de taille... Les spécifications techniques du jeu sont également époustouflantes : il vous faudra au moins un 386 et 4 Mo de Ram pour pouvoir goûter à ce futur hit (presque assuré). Et sur un 386-33, l'affichage se fait en 23 images/seconde et sur un 486-50, il est de 97 images/seconde, ouf, ouf, ouf ! Bref, tout cela a l'air très bien et sur ce, je vous laisse admirer les photos pendant que je vais me ronger les ongles en attendant la version "déf" !

D'autres salles et d'autres escaliers... mais vous commencez à connaître les gens de ID Software, les labyrinthes, ils adorent ça.

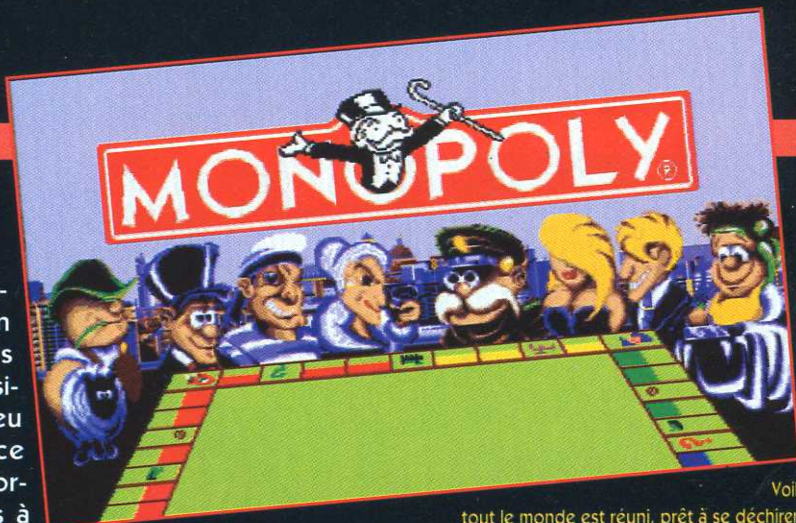


Les réserves de l'espèce de vaisseau que vous visitez vous réservent (ah, ha) pas mal de surprises. Euh, vous savez, les caisses, on peut monter dessus...



DOOM	
SORTIE PREVUE : JUIN 1993	EDITEUR : ID SOFTWARE
	STANDARD : PC 386
	PHOTOS : PC

PRE VIEWS



Voilà, tout le monde est réuni, prêt à se déchirer à grands coups de loyers.

■ Le jeu de société le plus connu, le plus traduit, le plus vendu à travers le monde, fait son arrivée sur nos micro ordinateurs. Je sais, vous vous demandez quel est l'intérêt d'une transposition de Monopoly; en effet, que serait ce jeu sans la formidable impression de puissance qu'éprouve le joueur lorsqu'il palpe de confortables liasses de billets? Ici, point de billets à compter et recompter, point de copains à narguer de votre insolente richesse. Pourtant, Supervision Software a eu quelques idées pour rendre attrayante cette conversion. Tout d'abord, Monopoly devrait être en quatre langues, le Français, l'Anglais, l'Allemand et l'Espagnol. Cette option ne concerne pas que les instructions à l'écran, même le nom des rues ainsi que la monnaie changent en fonction du pays choisi. Ainsi, la Rue de la Paix se changera en Boardwalk Avenue si vous passez sur la version anglo-saxonne, c'est presque comme si vous possédiez quatre Monopolys différents! Deuxième atout, le soft accepte

MONOP

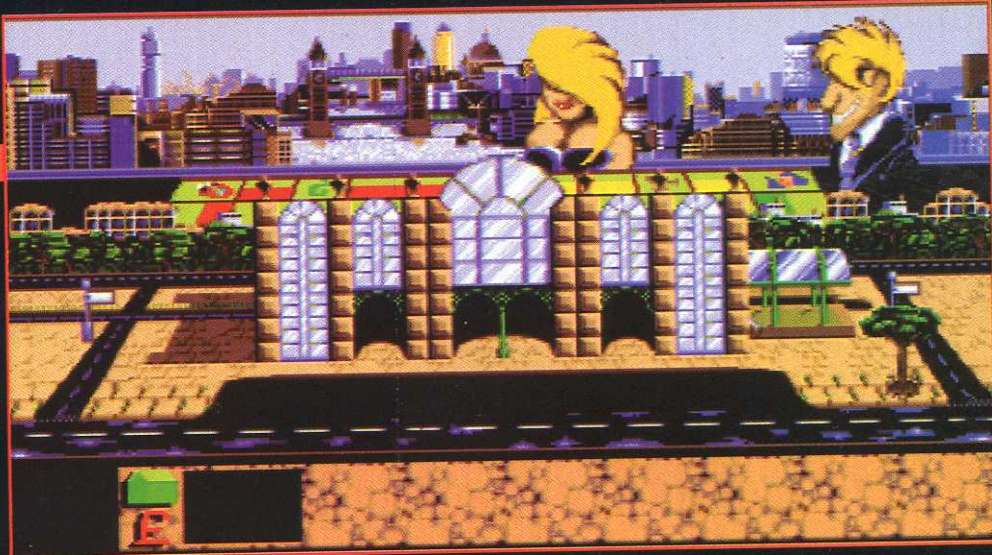

Qu'est-ce que je vous disais! Un hôtel s'élève maintenant, prêt à rançonner les malheureux qui s'y arrêteront.

jusqu'à huit joueurs, humains ou gérés par ses soins, dans une même partie. Avez-vous déja essayé, vous, de réveiller sept copains à trois heures du matin pour vous en faire une petite? C'est certainement la façon la plus simple de vous brouiller avec sept amis d'un seul coup. De plus, les règles ainsi que la distribution du pognon, sont assurés par l'ordinateur, ce qui devrait éviter les habituelles méga-engueulades bien connues des amateurs de ce jeu ("Eh, t'avais pas autant de billets de 10000F tout à l'heure, toi!" - "C'est qu'il me traiterait de tricheur, cet abruti!" etc...). Enfin, Supervision a fait beaucoup pour tenter de donner un peu d'animation à la partie. Au début de la partie, vous choisissez un pion ainsi qu'un personnage parmi plusieurs à incarner. Ensuite, au fil du jeu, selon que votre situation soit florissante ou périlleuse, vous voyez celui-ci changer radicalement de style, du capitaliste en haut de forme au clodo puant et mal rasé. Après avoir lancé les dés, vous voyez donc votre pion se mouvoir sur le plateau avec grâce, ses évolutions étant accompagnées de bruitages adéquats (le chien aboie, la voiture vrombi, etc...). Une fois arrivé, la



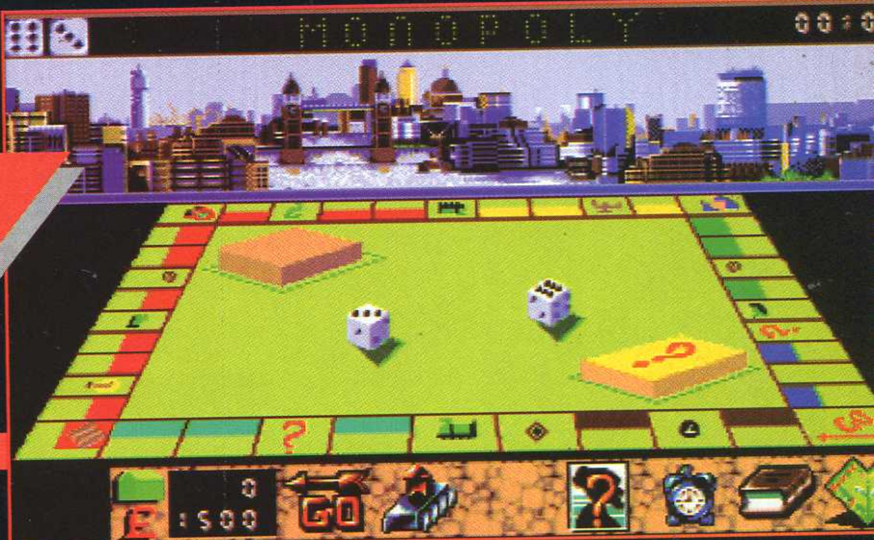
Si vos affaires prennent une mauvaise tournure, l'aspect de votre personnage change. Celui-là a l'air mal parti.





vue traditionnelle fait place à une représentation en 3D de votre point de chute. Selon que celui-ci soit occupé par des maisons ou hôtels, selon qu'il soit un quartier pauvre ou riche, les bâtiments dessinés ne seront pas les mêmes (gratte-ciel, châteaux...). Les gares, compagnies de distribution d'eau et d'électricité disposent, elles aussi, de leurs graphismes et bruitages spécifiques. Si vous démarrez une construction, vous verrez les buildings pousser sur le terrain autrefois nu. Lors du passage sur la case "départ", vous voyez un petit personnage sortir de la banque pour vous remettre votre salaire.

Allez directement en prison, ne passez pas par la case départ, ne touchez pas 20 000 F.



OLY

DEREK DEA FUENTE

Supervision affirme développer des routines d'intelligence artificielle afin de doter les joueurs gérés par la bécane de divers degrés de compétences (bien que l'utilité d'être "intelligent" pour gagner au Monopoly, reste, d'après moi, à prouver, la chance étant déterminante à 99% dans une partie). Dernière info que je vous livre aujourd'hui, la version pour compatibles PC de Monopoly tourne en VGA 256 couleurs, et devrait reconnaître la plupart des cartes sonores existantes.

Le terrain, nu pour l'instant, verra peut-être bientôt pousser de rutilants gratte-ciel, au grand désarroi de ceux qui y feront une halte.





MONOPOLY SORTIE PREVUE : AVRIL 1993	EDITEUR : SUPERVISION STANDARDS : AMIGA - PC PHOTOS : PC

La toute dernière production de Loriciel est pour le moins originale. Enfin presque. Elle reprend, en fait, le principe de SleepWalker tout en l'améliorant. Vous dirigez un personnage qui doit en assister un deuxième. En l'occurrence, vous incarnez un Superman portant secours à un nain de jardin (un petit gnome tout vert).
Pour ce faire, il doit lui préparer le chemin en utilisant les objets environnants. Par exemple, il faut construire un escalier à l'aide d'une pierre en forme d'équerre, combler un trou formé dans le sol, ou encore, placer des ressorts pour propulser le nain au septième ciel!



THE CA

Deux rétroviseurs placés sur la partie supérieure de l'écran vous indiquent la position exacte de votre protégé et une vue réduite de l'ensemble du tableau. Après avoir vérifié que le nain n'est pas en train de se gaufrer, vous pouvez entreprendre, en toute quiétude, un survol rapide des lieux afin d'y repérer les objets susceptibles de vous servir.Pour en saisir un, rien de plus simple. Il suffit de plonger dessus tel un chien du bronx affamé et de presser le bouton fire. Une fois l'acte accompli, il s'agit de déposer l'objet au bon endroit. Pour plus de précision, un appui sur la touche "help" remplace l'objet que vous portez par une grosse flèche rouge. En relâchant le Fire, la pièce tombe et prend place à l'endroit souhaité. Le nain n'a plus qu'à poursuivre son chemin comme si



Notre ami Superman soulève un escalier. Mais que va-t-il donc en faire? Dieu seul le sait!

rien ne s'était passé (faux cul!) En cas d'urgence, vous pouvez influencer directement sur le gnome en lui ordonnant un changement immédiat de direction. Il suffit de voler à l'encontre du petit homme et de lui brandir en pleine tronche un panneau avec une grosse indication toute naze. Dans l'état actuel des choses, le jeu comprend quatre tableaux de trois stages. Les décors sont très colorés avec de jolis


Une carte représentant l'ensemble du parcours vous renseigne sur votre position.



Les graphismes sont splendides. Chaque personnage ne peut ramasser que les objets qui lui sont destinés. Le petit bonhomme (le nain) doit choper un ballon rouge pour franchir les obstacles.



Deux caméras placées de part et d'autre de l'écran permettent de suivre l'action dans les moindres détails. On peut ainsi zoner dans une autre portion de l'écran, tout en surveillant les allées et venues du nain de jardin.

RTOONS

LORD CASQUE NOIR

nuages plein le ciel et un graphisme fouillé. Le tout est agrémenté de musiques et de bruitages rigolos. Le peu que nous en avons vu laisse espérer un ensemble de surprises et un soft de qualité. Sortie prévue sur Amiga vers le début du moi de Mai.



Le plus redoutable de tous les casse-têtes pour notre ami Destroy. Essayez donc d'empiler et d'assembler des cubes de couleur lorsque vous souffrez de dyschromatopsie congénitale de type protane (en clair : lorsque vous êtes daltonien, mais grave!)



Les objets à utiliser sont nombreux et très variés. Le ressort projette le nain sur plusieurs mètres de haut, alors que le cube permet de combler certains trous



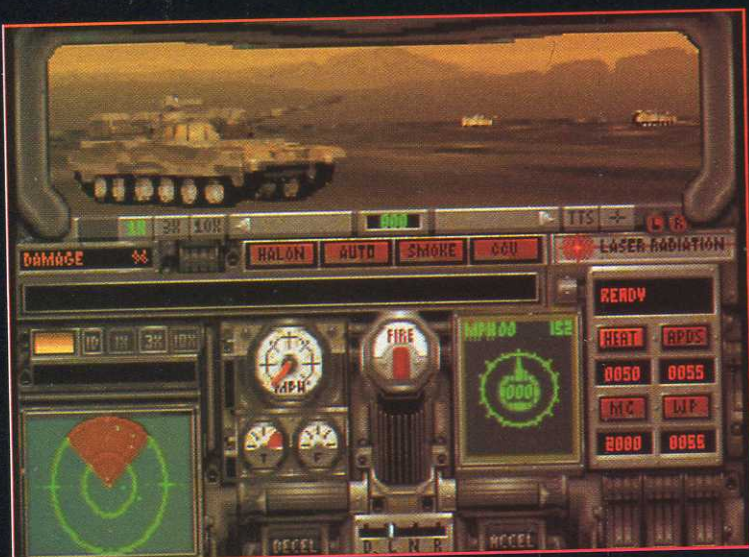
THE CARTOONS	
SORTIE PREVUE : DEBUT MAI	EDITEUR : LORICIEL
	STANDARD : AMIGA
	PHOTOS : AMIGA

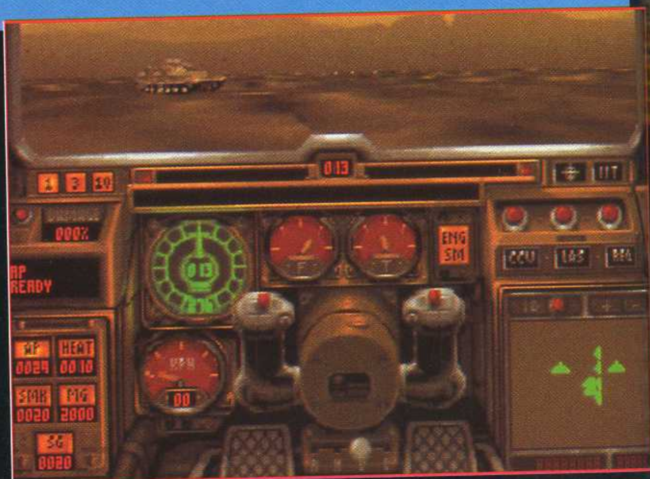
PRE VIEWS

Vous aviez pleuré de bonheur quand vous aviez vu fonctionner Comanche Maximum Overkill? Vous n'êtes pas prêts de vous en remettre puisque NovaLogic nous prépare d'un coup d'un seul, trois - enfin deux et demi - softs utilisant la même technique révolutionnaire du Voxel Space. Vous aviez flashé sur le ciel de Comanche? Hein, qu'ils sont magnifiques, ces nuages, hein dit Linos, qu'ils sont beaux. Imaginez ce que le NovaLogic vous réserve avec Armored Fist, un simulateur de char d'assaut, et une version CD de Wolfpack, un simulateur de sous-marin... Après le ciel, vous voilà conquérant des terres et de l'océan, et... un data-disk pour Comanche. Ouais, youpi !

NOVALOGIC

CALOR





ARMORED FIST

STANDARD : PC386
PHOTOS : PC

Dans ce simulateur, vous êtes aux commandes de chars d'assaut dotés des dernières innovations techniques dignes du XXIe siècle. Vous pouvez choisir votre camp : si vous êtes Américains, vous piloterez des M1A22 Abrams ou des M3 Bradleys; si vous êtes Russes, vous dirigerez des T-80MBT et des BMP 2. Entrez au coeur de l'action... admirez le terrain défiler sous vos chenilles. Vous pouvez commander vos quatre sections dans l'une des nombreuses missions pré-programmées. Ou si celles-ci ne vous satisfont pas, vous pouvez créer vos propres campagnes avec le kit de construction intégré. Vous disposez de deux façons de diriger vos chars: soit manuellement avec vos petites mimines, soit grâce à des programmes d'intelligence artificielles qui automatisent tout. Mais bon ça, c'est pour les fainéants...



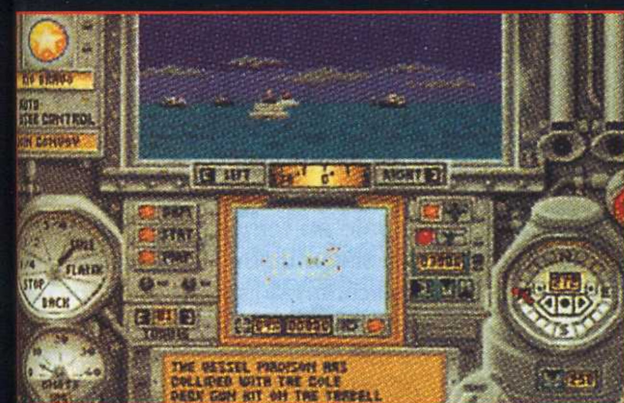


WOLFPACK CD Multi Media

STANDARD : CD ROM PC• PHOTOS : PC



Vous vous souvenez de Wolfpack, cette fabuleuse simulation de combat naval sortie en 90? Eh bien NovaLogic développe actuellement la version CD Rom avec la technique du Voxel Space. Wolfpack version CD comprendra plus de 30 missions des plus périlleuses ainsi qu'un kit de construction pour créer les vôtres à vous, comme dans Armored Fist. De magnifiques nouvelles séquences animées ont été ajoutées pour le plaisir des yeux, et une bande son des plus étourdissantes pour celui des oreilles. Vous dirigez les forces navales de surface des Etats-Unis pendant la Seconde Guerre Mondiale, en élaborant des stratégies et employant les ruses les plus subtiles contre les célèbres U-boats. Ou, et c'est quand même beaucoup plus marrant, d'être pour une fois du côté des méchants, dans les fantastiques sous-marins allemands, plongeant dans les entrailles des profondeurs abyssales... Avouez que c'est mieux de jouer au chat en manoeuvrant silencieusement, pour traquer un convoi des Alliés.



COMANCHE MAXIMUM OVERKILL
MISSION DISK 1

STANDARD : PC 386
PHOTOS : PC

Depuis que vous avez acheté Comanche, vous avez dévoré les missions proposées dans le jeu, et vous en avez marre de refaire les mêmes et les mêmes... Eh bien, le data-disk arrive à point nommé. Non seulement, vous disposez de plus de 30 missions supplémentaires, mais en plus, ces missions se déroulent sur de nouveaux terrains, cool non ? Vous filerez dans les courants glacés de l'Arctique, dans la neige et le blizzard, ou dans les vents torrides des gorges désertiques. Tout est évidemment aussi bien "texturé" que dans le jeu, et sera même, selon NovaLogic, plus fluide. Une intelligence artificielle très améliorée augmente la difficulté des missions et donc, l'intérêt. Vous devrez élaborer des tactiques plus fines pour repérer les lanceurs de SCUD ou pour traquer les hélicoptères russes. Bon, y'a plus qu'à se morfondre les amis!





LE PC MIS EN PIECES (SUITE)

WINDOWS

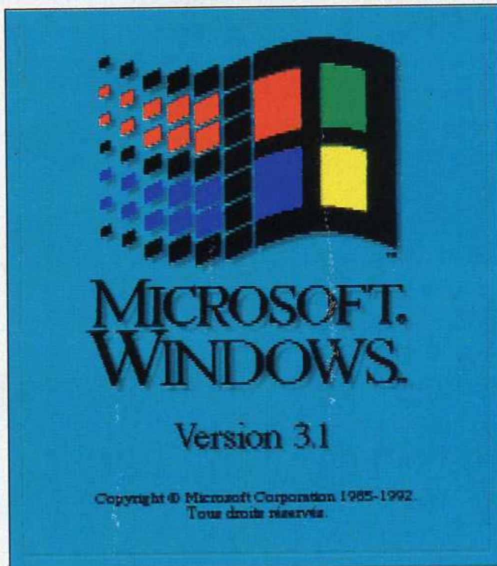
L'utilisateur de PC est-il condamné à utiliser le Dos, système d'exploitation aride et parfois tordu? Non! Il existe, heureusement, une parade avec Windows 3.1, système d'exploitation esthétique et tordu. Cela dit, il peut être intéressant de regarder de plus près le logiciel de Microsoft, de plus en plus de jeux utilisant ce standard. Que peut-on en attendre? Quel est l'intérêt d'un jeu tournant sous Windows par rapport à sa version Dos? Comment le configurer au mieux? Pour le savoir, suivez le guide.

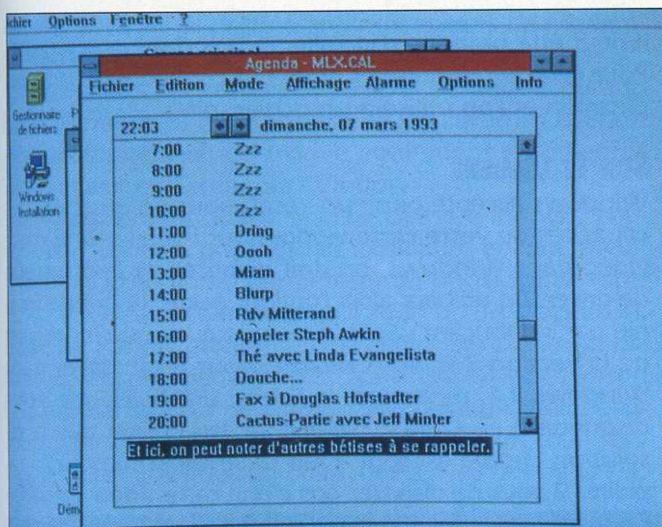
MOULINEX

Si vous ne le saviez déjà, le dossier du mois dernier a dû vous faire comprendre que le Dos, s'il est puissant, n'est pas le système d'exploitation le plus convivial du monde. Oh ben non! On peut même dire qu'il s'agit là d'un système d'exploitation absolument rébarbatif et qu'il faut vraiment qu'on l'aime, notre PC, pour supporter ce qui n'est guère plus qu'un CP/M amélioré. Après ce préambule, on pourrait croire que je vais écrire une phrase commençant par "En revanche, Windows...", et que des angelots joueront de la trompette tandis qu'un rayon de soleil, perçant les nuages, auréolera, de lumière et de gloire, le pointeur de la souris. Il n'en est rien. Windows, interface graphique se rajoutant au Dos, est indéniablement plus agréable que ce dernier mais ce n'est pas, hélas, la panacée universelle. Voyons toutefois dans une optique ludique comment l'utiliser.

QU'EST-CE QUE WINDOWS?

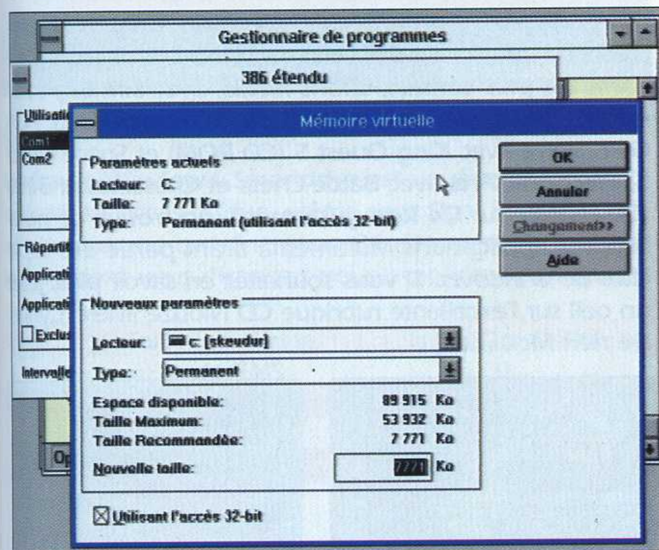
Windows n'est pas un système d'exploitation se substituant au Dos, mais un gestionnaire permettant de profiter d'une interface plus agréable. En gros, il s'agit d'un super Dosshell permettant, de plus, de lancer plusieurs programmes en même temps. Nous reviendrons plus loin sur cet aspect. Contrairement au Dos, qui nécessite qu'on tape les instructions au clavier, Windows utilise une interface graphique tirant partie des capacités de la souris (1). Il permet de gérer ses fichiers de façon plus intuitive. Cela dit, ce qui constitue un immense progrès par rapport au Dos, est loin d'offrir le même confort d'utilisation que le Macintosh, ou même le ST. Côté jeu, heureusement, Windows offre d'immenses avantages, en particulier grâce au multifenêtrage. A part quelques exceptions frisant l'arnaque, les jeux sous Windows permettent, au lieu de passer d'un écran de commande à l'autre, d'afficher plusieurs fenêtres apparaissant sur le même écran. Par exemple, Microsoft Golf, qui est la version Windows du premier Links, permet ainsi d'afficher la fenêtre de jeu, mais aussi une vue du terrain, un tableau des scores, un indicateur de direction du vent, etc. Généralement, on peut configurer son écran puis sauvegarder sa configuration afin de la retrouver à chaque chargement. Naturellement ce sont surtout les logiciels relativement statiques ou disposant de nombreux écrans d'informations, qui tirent partie de ces avantages car, en informatique, tout se paie en temps machine. Toutefois, si l'on utilise, par exemple, une application Windows ainsi que l'un des accessoires de bureau, la perte de temps est minime (horloge, agenda, calculatrice, etc).





Multitache ?

Windows, lorsqu'il tourne en mode 386 (3), attribue à chaque application ouverte, un temps d'utilisation ainsi qu'une priorité. On peut ainsi faire tourner plusieurs applications et les afficher en même temps dans différentes fenêtres. Par exemple, il est tout à fait envisageable de formater une disquette, d'imprimer un fichier et de jouer à Sim City en même temps. Naturellement, même si le logiciel utilise mémoire et fichier d'échange (4), l'ensemble tournera plus lentement que ne l'auraient fait les applications séparément. Pour réaliser ce miracle, Windows "s'occupe", en fait, de chaque application tour à tour. La configuration de la priorité sert à indiquer quelle(s) application(s) profitera(ront) du plus de temps machine.

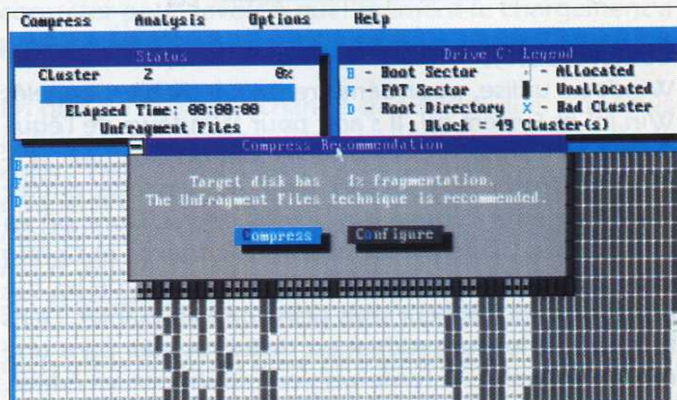


Installation

Avant d'installer Windows 3.1 (c'est du reste valable pour toutes les grandes applications), il convient de défragmenter son disque dur à l'aide d'un programme spécifique que l'on trouve dans Norton Utilities et autres PC Tools (2).

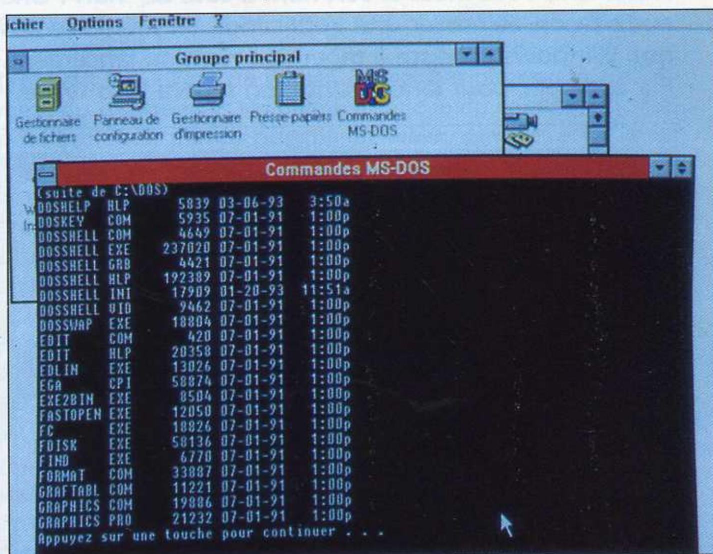
Ceci fait, on passe à l'installation de Windows. Cette dernière ne pose pas de problème majeur; toutefois, deux points sont à signaler. D'une part, Windows propose deux procédures possibles: soit l'installation personnalisée (dans ce cas on choisit quelles applications de Windows seront installées, soit l'installation complète. Dans un premier temps, installez tout; il sera possible, par la suite, de supprimer les fichiers qui ne vous intéressent pas (par exemple Solitaire et Démineur, deux jeux particulièrement nuls proposés par Windows).

D'autre part, Windows s'installe dans le chemin de l'autoexec.bat (voir Joystick N°36 pages 112 et suivantes). Là aussi, il sera judicieux de l'enlever du Path et de l'installer par le fichier Win.bat.

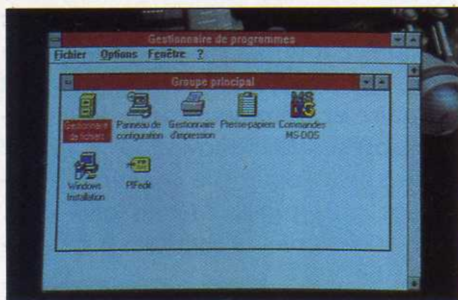


Le Gestionnaire de Programmes

Encore appelé Program Manager dans la version anglaise (que certains revendeurs installent sur leurs machines, le gestionnaire de programme est le principal outil de Windows. C'est en passant par lui que l'on peut installer des applications, ranger le bureau, lancer une application en double-cliquant dessus, etc. Les applications



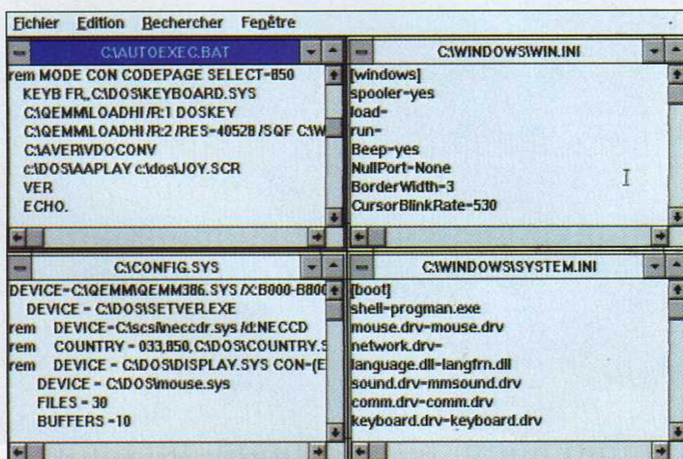
sont regroupées dans le gestionnaire sous forme de groupes. Un groupe est l'équivalent d'une directory (d'un répertoire). Attention, lorsqu'on installe Windows, il ne crée pas de groupes pour les applications Dos. Lorsque vous ouvrirez le gestionnaire, ne vous inquiétez pas si vous ne voyez pas figurer vos directory et fichiers. Vous devrez, pour cela, utiliser l'option "Nouveau" du menu "Fichier". Naturellement, comme le programme que vous souhaitez installer existe déja, Windows se contente, en fait, de créer un "pont" entre le Dos et le Gestionnaire.



Installer une application existante consiste simplement à faire apparaître, dans le gestionnaire, une icône destinée à la lancer.

Configuration

Windows utilise, pour démarrer, deux fichiers appelés Win.ini et System.ini. Il s'agit pour Windows de l'équivalent de Config.sys et Autoexec.bat du Dos (voir précédent numéro). Bon, les spécialistes de Windows, arrêtez de vous marrer comme des bossus. Merci. Donc on va dire que ces fichiers ressemblent à Autoexec et Config et c'est marre! Naturellement, il ne s'agit pas de les trafiquer au petit bonheur sous peine de tout planter. Dans tous les cas, le plus prudent est de les recopier dans une directory Config. Si toutefois vous souhaitez les éditer, vous pouvez utiliser le programme Sysedit qui se trouve dans System. Ce programme, qui n'est pas installé par Windows au démarrage à cause du danger invoqué précédemment, permet d'éditer Win.ini, System.ini, Config.sys et Autoexec.bat. Si vous désirez charger une application au démarrage (c'est-à-dire faire apparaître son icône dès le lancement de Windows), vous pouvez rajouter son nom à côté de "Load" se trouvant à la deuxième ligne Win.ini. Si vous souhaitez la lancer directement, vous mettrez son nom à côté de "Run". Une autre façon de lancer une application en même temps que Windows consiste à taper son nom au lancement. Par exemple, pour lancer Write, on tapera Win Write.



Les Applications Dos

Pour lancer une application Dos sous Windows, il faut indiquer à ce dernier selon quel protocole on souhaite le lancer. Pour cela, on utilise le programme Pifedit. Pour lancer, par exemple, un jeu (laissez tomber les jeux énormes genre Wing Commander), on créera un fichier .pif dans lequel on indiquera le nom du fichier à lancer et le chemin pour y accéder, ainsi que le mode d'affichage. En effet, on peut faire tourner le programme en mode fenêtre ou en mode plein écran. Dans le cas des jeux, seule, l'option plein écran fonctionne. En revanche, il peut être pratique d'installer le Dos dans une fenêtre. Pour cela, on installera Command.com comme une application et l'on utilisera un fichier .pif.

Son et lumiere

Windows accepte plusieurs résolutions en fonction des capacités de votre carte vidéo. Pour installer une carte vidéo dans Windows, on doit disposer de la disquette de driver. On utilisera alors l'option "Autre: disquette fournie par le fabricant". Si vous ne possédez que les drivers de la version 3.0, vous devrez, pour les installer dans Windows 3.1, renommer le fichier SETUP.INF (de votre disquette !) en OEMSETUP.INF. Il est à noter que la résolution choisie est tout à fait déterminante pour la rapidité. Si vous ne disposez pas d'une carte vidéo accélérée pour Windows, ne dépassez pas 800 x 600 en 256 couleurs. Evitez aussi les images de fond de bureau en 256 couleurs qui n'arrangent pas vraiment la vitesse d'affichage.
Côté son, il est possible de déclarer sa carte dans le menu Driver du Panneau de Configuration. On pourra ensuite, avec l'option Sound, attribuer un son à différents évènements (ouverture de Windows, fermeture, erreur, interrogation, etc.). Les fichiers, de format .Wav, peuvent être édités avec différents logiciels, généralement fournis avec les cartes (voir preview du logiciel Stereo dans ce même numéro). Attention, les drivers prennent de la place en mémoire.

Les Jeux Windows

Même si l'on ne trouve pas encore énormément de logiciels de jeux tournant sous Windows, de plus en plus d'éditeurs proposent des versions Windows de leurs jeux. Parmi les plus connus, citons Maxis, avec Sim City et Simearth, Microsoft/Access avec Golf, Microprose avec PGA Golf, Sierra avec King Quest 5 (CD ROM) et Space Quest 5, Electronic Arts avec Battle-Chess et Chessmaster 3000 (CD ROM). Sur Cd Rom justement, on trouve de nombreuses applications Multimédia tirant partie des capacités de Windows. Si vous souhaitez en savoir plus, jetez un oeil sur l'excellente rubrique CD Niouze (Merci Cyrille. De rien Moulinex).


Creepy

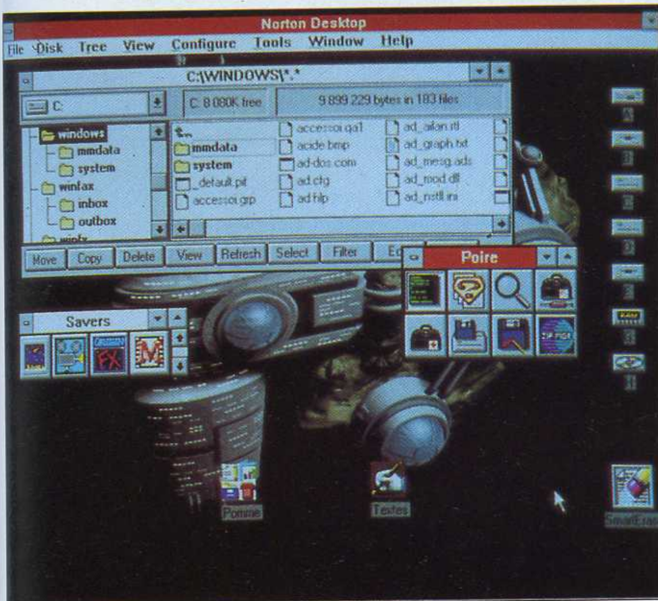


Sim Earth

Les Programmes de Windows

En standard, Windows est fourni avec différents accessoires. Au programme: un gestionnaire de fichiers (Répertoire), un traitement de texte (Write), un logiciel de dessin (Paintbrush), une calculatrice, un agenda, un bloc-notes, une horloge. On trouve également des programmes liés plus directement au système comme le panneau de contrôle, le gestionnaire d'impression, ou

encore, le terminal destiné aux possesseurs de Modem. Reprenant la philosophie desktop des Mac et autres ST, ces accessoires permettent de se livrer au travail courant. Naturellement, si l'on souhaite se procurer un produit plus professionnel, on trouve également les célèbres Word et autres Excel pour Windows.
Sachez également qu'à la couche Dos + Windows, peuvent être rajoutés des logiciels exploitant encore mieux l'interface graphique, permettant de transformer votre PC en engin aussi simple d'utilisation qu'un Macintosh. Presque. Parmi ceux là, je citerai Norton Desktop, esthétique et convivial. Cela dit, Dos + Windows + Norton Desktop (sans parler de Qemm ou Emmax), ça fait beaucoup de monde là ou d'autres se contentent d'un seul logiciel. Il est vrai que l'on boîte moins avec des béquilles.



Trucs

Livré avec Windows, Smartdrive est un disque cache accélérant les accès disque, même sous Dos. Pour cela, on lui attribue une certaine quantité de mémoire. Suivant la RAM dont vous disposez, vous le configurerez ainsi:

EMS	Taille Init Cache	Taille Win Cache
1	Toute EMS	0
2	1 Mo	256 Ko
4	1 Mo	512 Mo
6	2 Mo	1 Mo
6 et plus	2 Mo	2 Mo

Pour de plus amples informations sur la signification des différentes valeurs, consultez votre manuel page 602, chapitre 1, ligne 10.
Afin d'affiner ces valeurs en fonction de votre configuration, vous pouvez utiliser l'option Win/s qui renvoie un résultat des tentatives de cache. A partir de 80% de réussite, Smartdrive peut être considéré comme parfaitement configuré.
Si vous utilisez Windows en 256 couleurs avec un gestionnaire de mémoire tel que QEMM, vous devrez probablement exclure la mémoire vidéo sous peine de plantage. En exclusion de QEMM, il faudra entrer la valeur X=C000-C7FF.

Si, après avoir réinstallé Windows d'après les disques originaux, le programme vous éjecte violemment sous Dos après l'écran de présentation, renommez le fichier Setup.inf en Setup.old, puis recommencez l'installation.

Si les troubles persistent, consultez votre médecin. Oups! Essayez de lancer Windows avec Win/b. Cette option a pour effet de créer un fichier appelé Bootlog.txt, sorte de carnet de bord du chargement, qu'il sera possible de consulter pour savoir à quel moment le chargement a posé un problème.

En plus du fichier d'échange créé sur disque, Windows (ainsi que d'autres applications sous Dos), utilise les fichiers TMP. Si vous avez assez de mémoire, créez un disque virtuel avec Ramdrive et installez dedans une directory TEMP. Vous rajouterez dans l'autoexec.bat
md n:\TEMP
Set TEMP=n:\TEMP

ou n est la lettre du drive de Ramdrive.

Si vous ne pouvez ou ne souhaitez utiliser Ramdrive, installez le répertoire TMP sur un disque dur.

(1) Notez que Windows 3.1 utilise son propre driver de souris.Il est préférable, afin d'éviter quelques dysfonctionnements, de ne pas charger de gestionnaire de souris lorsqu'on utilise Windows. Généralement, les gestionnaires de souris peuvent être enlevés de la mémoire en tapant, par exemple, "mouse /u" ou "mouse /off". On aura tout intérêt à écrire un programme batch se chargeant de cette opération au lancement de Windows (voir Joystick N°36 pages 112 et suivantes).

(2) Lorsqu'on efface un fichier, il n'est pas physiquement éliminé du disque mais simplement enlevé du catalogue (c'est pourquoi il est parfois possible de le récupérer avec la commande Undel). Du coup, lorsqu'on réinstalle un autre logiciel, ce dernier se met à l'endroit précédemment occupé puis, s'il a encore besoin de place, va dans un autre endroit, etc. Bref, le disque dur se met très vite à ressembler à un gruyère et, à chaque accès disque, la machine perd un temps fou à sauter d'un endroit à l'autre, ralentissant tous les chargements. Un programme de défragmentation réécrit, en fait, tous les répertoires et fichiers afin qu'ils se trouvent, d'un seul tenant, sur le disque.

(3) Suivant la configuration utilisée, Windows 3.1 peut travailler selon deux modes qui sont le mode standard et le mode étendu. Destiné originellement aux possesseurs de 286 et aux configurations disposant de moins de 2 Mo, le mode standard, lorsqu'on l'utilise sur un 386 ou un 486 est plus rapide, mais il ne permet pas de lancer des applications non Windows. Une "Application non-Windows", est un programme prévu pour tourner avec MS-Dos et ne tirant pas partie de Windows.
Le mode 386 étendu, qui nécessite au minimum un 386 avec 2 mo de RAM permet, en revanche, de lancer une application Dos en plein écran, ou même, dans une fenêtre. Naturellement, plus on a de mémoire, plus d'applications différentes pourront tourner en même temps, mais comme en mode étendu on attribue une priorité a chaque application, plus il y en a, moins c'est rapide. Pour lancer Windows en mode standard,

utilisez la commande WIN /S. Pour le lancer en mode étendu, utilisez WIN /3. Là aussi un fichier batch "spécial fainéant" automatisera les choses.

(4) Afin d'augmenter ses performances, Windows en mode 386 utilise le disque dur comme de la mémoire. Pour cela, on utilise l'option mémoire virtuelle de l'option 386 Etendu, dans le panneau de configuration. Windows propose alors de créer un fichier d'échange sur le disque dur. Ce fichier, qui doit être d'un seul tenant (là aussi défragmentez votre disque dur), peut être permanent ou temporaire. Le mieux est de s'en tenir à la taille que propose Windows. Si, par exemple, Windows vous informe que certaines applications ne peuvent tourner faute de mémoire, ce fichier doit être créé. A noter que l'on peut gagner de la mémoire en supprimant certaines polices de caractère, ces dernières étant toutes chargées dès le démarrage.

SAUVE QUI PEUT !

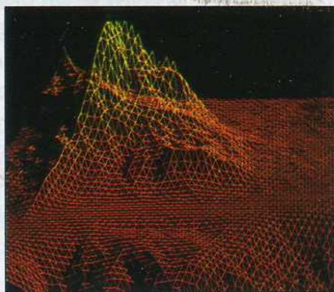
A l'origine destinés à protéger les moniteurs de la trace indélébile laissée sur le phosphore du tube par l'affichage prolongé d'une image fixe, les économiseurs font désormais partie de la panoplie de tout utilisateur de Windows. De nos jours, le phosphore est beaucoup moins sensible à la rémanence et, il faut bien le dire, il ne sert plus à grand-chose d'économiser son écran. Excepté pour les jeunes cadres qui trouvent, là, matière à affirmer leur personnalité sans déranger leurs supérieurs, au même titre que le pin's ou les cravates bariolées, un économiseur est seulement destiné à afficher des tas de trucs très rigolos pendant qu'on rêvasse devant Windows. Ordinateurs inanimés, avez-vous donc une âme qui s'attache à notre âme et la force d'aimer? Oui, au bout de deux minutes d'inactivité...

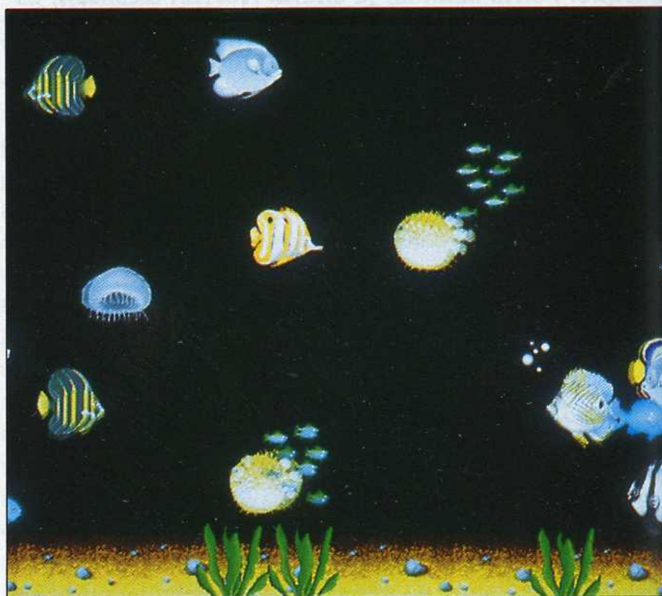
MOULINEX

AFTER DARK

Ce logiciel du très sérieux éditeur Berkeley Software est une merveille. Déjà apprécié des utilisateurs de Macintosh, touchés par la mode depuis des années déjà, c'est de loin le plus complet. Proposant une quarantaine de modules, After Dark dispose d'un système de capture permettant, sans pour autant stopper le module en cours, de coller l'image générée sur le fond du bureau. Il faut dire qu'ici, on est au royaume de l'aléatoire car la majorité des modules utilise un mode random pour afficher couleurs, formes et texture. Mieux encore, les modules peuvent être combinés. Par exemple, on peut décider d'afficher en haut un ciel étoilé, dans le ciel une fenêtre comportant une planète qui tourne et, au sol, un paysage généré aléatoirement. Naturellement, on peut de même créer un scénario comprenant ses modules préférés qui seront affichés dans un ordre précis, ou aléatoirement là aussi. De plus, After Dark dispose de sons digitalisés utilisant les cartes de type Soundblaster ou le haut-parleur du PC. A noter qu'on peut trouver quelques modules supplémentaires dans le domaine public, l'éditeur encourageant les développeurs à travailler dans ce sens.







INTERMISSION

Longtemps considéré comme meilleur produit du genre sur Macintosh, Intermission 2.0 accuse son grand âge. En dépit de quelques fonctions utiles (marche sous Dos et cession Dos de Windows) ainsi que la présence d'un module Aquarium de bonne qualité, le produit est dépassé: couleurs fades, modules connus (fireworks, Mandelbrot, etc.) et pas de sons.



JOHNNY CASTAWAY

Premier volet d'une collection appelée à s'enrichir, Johnny Castaway est intéressant dans son concept, même si



la conception laisse parfois à désirer. Il s'agit d'une histoire non-interactive proposant de suivre, par un savant mélange d'aléatoire et de configuration, les péripéties d'un Robinson coincé sur une île déserte. Au fur et à mesure que le temps passe, de nouvelles animations apparaissent mais l'ensemble reste décevant: le son digitalisé ralentit les déplacements, le démarrage de chaque cession est d'une lenteur redoutable, sans parler de plantages étranges. Et puis, même en attendant des mois (c'est-à-dire en changeant l'heure et la date du PC!), on retombe très rapidement sur les mêmes animations.

Matinee

Premier du genre à afficher des clips full motion video au format .MPG, Matinee s'inscrit dans la tendance actuelle qui consiste à essayer, par tous les moyens, de transformer nos moniteurs en robinets à image. Le résultat est plutôt probant et même si la chose reste floue et saccadée par rapport à ce qu'une télé est capable de faire, il est très fascinant de voir s'enchaîner films, dessins animés et séquences surréalistes de quelques secondes chacune, dignes des archives de l'INA ou de l'Oeil du Cyclone. Cela dit, tout cela est très répétitif et, en dépit de la prouesse technique, on regrette un peu les images générées par l'ordinateur, moins réalistes, mais ô combien plus fascinantes. C'est, du reste, pour pallier ce manque, que l'éditeur de Matinee propose également des disquettes de clips thématiques. Cela dit, Matinee a, hélas, le défaut de ne pas proposer de "Hot Corner" (voir explication du tableau récapitulatif).



Origin FX

Proposé par Origin, second éditeur, après Sierra, à s'être intéressé au phénomene "Screen Savers", OFX propose de retrouver l'univers des jeux de la marque au travers de 20 modules, plus ou moins originaux mais tous d'une beauté rare: des roses s'ouvrent sur le bureau, des personnages d'Ultima traversent l'écran, etc. Plus étonnant, OFX dispose d'un module permettant de jouer de façon aléatoire, les scènes intermédiaires de Wing Commander 2, pour peu que ce dernier se trouve présent sur le disque dur. Truc du mois: si vous ne souhaitez pas conserver cet excellent jeu dans votre unité de stockage, mais désirez profiter de cette option, contentez-vous de garder dans le dossier de votre choix les fichiers de Wing Commander 2 comportant l'extension V00. A l'ordre des nouveautés, notez également que OFX propose des images BMP de jeux récents ou à venir, ainsi que des modules faisant référence à Strike Commander et Privateer (avions, explosions, vaisseaux de l'espace). Côté son, c'est superbe, d'autant que les cartes Soundblaster, mais surtout MT 32 sont gérées. Seul reproche, il n'est pas possible de créer un scénario affichant aléatoirement ses modules préférés. On trouvera de nouveau modules sur les disquettes des prochains jeux Origin.



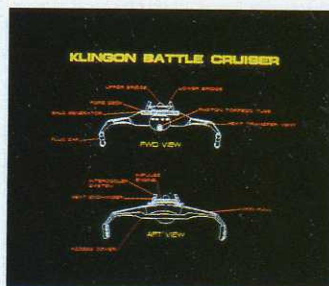


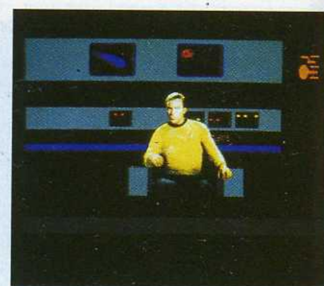
Screen Show

Tout à fait à part dans sa conception et son mode de distribution, Screen Show est un Shareware permettant de lancer une animation au format. FLI en guise d'économiseur. Pour ceux qui connaissent, il s'agit, en fait, de la version Windows du module AAPLAY de Autodesk, la fonction économiseur n'étant, ici, qu'une des nombreuses options proposées. Les animations FLI, circulant généralement dans le réseau shareware, se rencontrent parfois à l'état brut dans certains logiciels (par exemple Legend of Valour). Permettant de créer de véritables scénarii, avec fondu entre les scènes, affichage fenêtré ou plein écran, Screen Show gère également les sons WAV qu'il est possible de synchroniser à l'image. On peut se le procurer dans de nombreuses collections de Sharewares et sur certains serveurs.

Star Trek

Star Trek, édité par Berkeley, propose de nombreuses animations et digitalisations sonores et graphiques de la célèbre série. Compatible avec After Dark qu'il reconnaît, lors de l'installation, Star Trek est un économiseur à part entière puisqu'il n'est pas nécessaire de posséder After Dark pour l'utiliser. Très original, il permet de voir Spock déambuler sur son bureau, de suivre un (petit) épisode aléatoire dans lequel on retrouve les différents "méchants" de la série, et même de répondre à un Quizz





sur Star Trek. Comme on le voit, on est là bien loin de la fonction de base destinée à économiser le phosphore de son moniteur.

Nom	Editeur	Dos	Hot	WallPaper	Rnd	Scen	Son
After Dark.	Berkeley Softwares	*	*	*	*	*	*
Inter-mission.	Icom	*	*	*	*	-	-
Johnny	Sierra	-	*	*	*	*	*
Castaway. Matinee.	Access Softek	-	-	-	*	*	-
Origin FX.	Origin	-	*	*	-	-	*
Screen Show.	Kamyan Software	-	-	-	-	*	*
Star Trek.	Berkeley Software	*	*	*	*	*	*

Les économiseurs proposent souvent quelques options pratiques.
Dos: permet de disposer d'un économiseur sous Dos. Il s'agit toujours d'un écran noir.
Hot Corners: destiné à configurer une zone de l'écran permettant, lorsqu'on y déplace le curseur, de démarrer immédiatement l'économiseur ou, au contraire, d'empêcher le démarrage.
Wall Paper: certains modules créent des images aléatoires. Lorsque l'une d'elles est digne d'intérêt, un appui sur une combinaison de touches permet de la sauvegarder au format .BMP et, parfois, même de l'afficher instantanément en fond d'écran.
Random: les économiseurs proposent parfois plusieurs dizaines de modules. Cette fonction les lance aléatoirement. After Dark propose un mode multimodule permettant de lancer en même temps, en divers endroits de l'écran, plusieurs modules.
Scénario: lié au Random, permet de lancer aléatoirement un choix de modules.
Son: et en plus, ça fait de la musique pour peu qu'on soit équipé d'une carte son. After Dark propose également des bruitages de type Realsound sur le haut-parleur du PC.
Orgin FX, quant à lui, gère les cartes de type Roland MT32.
Notez enfin que je n'ai pas tenu compte de l'option "Moniteur Activity" (aussi appelé CPU) destiné à ne pas lancer l'économiseur lorsque la machine travaille, sans pour autant que l'on touche la souris ou le clavier (pendant le long accès disque par exemple). En effet, cette fonction est peu fiable et ralentit notablement certaines applications, l'économiseur tournant toujours en tâche de fond.

THE ABONNE'MAN



He's back to abonne you!

CE MOIS-CI

THE ABONNE'MAN MONTE SON PROPRE GROUPE DE ROCK, "TONIO & THE PLAYMOJOY"...

Mes amis, je suis un Abonne'man heureux, je fais de la musique! Chaque soir, dès que j'ai fini de m'occuper des abonnements, je siffle les copains de Joystick et nous courons dans la cave pour répéter quelques morceaux. On a fait quelques reprises (Epic, Street Fighter 2, Ultima Underworld...), quelle ambiance!



(Danboss)

Pour nous aider, vous avez le choix entre deux formules d'abonnement:

- Les 11 numéros de Joystick, au prix de 220 francs au lieu de 280 (10 x 25 + 30).
- Les 11 numéros de Joystick et un jeu (JIM POWER ou TINY SKWEEKS) pour 305 francs seulement. 305 francs, c'est le prix de 11 numéros plus 25 francs de frais de port! Bon plan!

Dans les deux cas, vous bénéficiez des avantages accordés aux abonnés: 120 minutes de connexion sur 3614 JOYSTICK, et vos petites annonces sont prioritaires. Avec l'argent de votre abonnement, je pourrai faire un disque!



(Seb)



(Linos, Marc - Big Boss, Tonio)

2 FORMULES POUR S'ABONNER

2 JEUX VIDEO POUR S'AMUSER



(Claude, Danbiss, Moulinex)

BULLETIN D'ABONNEMENT

À REMPLIR ET À RENVOYER AVEC VOTRE RÉGLEMENT À: JOYSTICK ABONNEMENT • 103 BD MAC DONALD • 75019 PARIS

❑ Je veux juste un abonnement simple à **220F** (350F pour l'Europe et 500F pour le reste du monde)

❑ Je veux un abonnement et un jeu, j'envoie **305F** (frais de port compris).

OFFRE VALABLE POUR LA FRANCE MÉTROPOLITAINE EXCLUSIVEMENT ET JUSQU'À LA PROCHAINE OFFRE.

JIM POWER ❑ AMIGA ❑ ST ❑ CPC DK

TINY SKWEEKS ❑ AMIGA ❑ ST ❑ PC3 ❑ PC5 ❑ CPC DK ❑ CPC K7 ❑ C64DK ❑ C64K7

Je veux aussi les 120 mn de crédit en 3614 sur le serveur JOYSTICK et j'indique mon pseudo .... (que j'ai créé sur le serveur)

❑ Je commande des **anciens numéros**. J'envoie 25F par exemplaire, sauf les 7, 18 et 29 qui sont à 30F (Rajouter 5F pour l'Europe et 10F pour le reste du monde, par exemplaire commandé). Envoyez-moi le(s) numéro(s): ....

Nom: .... Prénom: ....

Adresse: ....

CP: .... Ville: .... Tél: .... Age: .... ans

Modèle d'ordinateur : .... Modèle de console: ....

N'oubliez pas de joindre votre règlement! **Délai d'envoi du cadeau: 4 semaines.**

Opération DEMOS 2

6 DEMOS JOUABLES AU CHOIX

**UNIVERSAL MONSTERS • SUPERFROG •
• WOODY'S WORLD • ENTITY
NIGEL MANSELL'S • WORLD CHAMPIONSHIP •
• SUPER CAULDRON •**

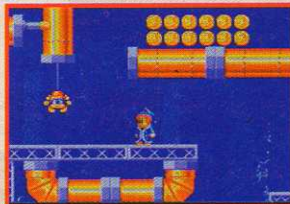
Le mois dernier, nous avions lancé la première Opération Démos. Devant le succès, la joie que cela avait soulevé dans les rangs de nos lecteurs, nous remettons la dose ce mois-ci avec de nouveaux titres encore plus hallucinants.
Pour recevoir l'une de ces démos, il suffit d'envoyer un chèque de 10 frs* et une enveloppe superbement timbrée à 4,20 frs, avec votre adresse.
Voici les titres des démos que nous avons réussi à soutirer aux éditeurs, grâce à nos techniques de kidnapping et de tortures très avancées, et que vous pouvez commander dès maintenant.



DEMO 1 - UNIVERSAL MONSTERS (OCEAN) - AMIGA
Les nostalgiques des jeux à l'ancienne vont sauter au plafond. Vous vous souvenez des softs en 3D isométrique à la Knight Lore? Parfait. Ocean vous offre Universal Monsters qui reprend cette vieille recette avec les techniques modernes.



DEMO 2 - SUPERFROG (TEAM 17) -AMIGA (1MO)
Les programmeurs de Team 17 n'arrêtent plus de bosser, tant mieux. SUPERFROG, leur prochain produit, est un jeu de plates-formes excellent et amusant.



DEMO 3 - WOODY'S WORLD (VISION SOFTWARE) -AMIGA (1 Mo)
Allez faire un tour dans les pages des previews, admirez les photos de Woody's World. Si vous voulez faire tourner le jeu de Vision Software sur votre ordinateur vous n'avez plus qu'à commander cette démo.



DEMO 4 - ENTITY (LORICIEL) - AMIGA
Le jeu est testé ce mois-ci; si vous avez déjà zoné dans les pages de tests, vous avez sûrement remarqué la beauté des graphismes de ce jeu d'arcade made in Loriciel.



DEMO 5 -NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP (GREMLIN)-PC
Sur PC, nous avons l'habitude des simulateurs,même pour les courses de voitures. Nigel Mansell Truc Machin est beaucoup plus orienté arcade, chose encore peu courante sur Pc



DEMO 6-SUPER CAULDRON (TITUS) -AMIGA
A l'époque où votre mère vous faisait encore chauffer des biberons, vous aviez sûrement joué à Cauldron ou à Cauldron 2. Super Cauldron est le dernier volet de cette trilogie, version plates-formes et action de partout.

BON DE COMMANDE

A découper (ciseaux, cuter, râpe à fromage) et à renvoyer à Joystick, Opérations Démos 2, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris. Pas de photocopie, espèce de voleur, pas d'impression laser ni de quelconque escroquerie, truand.

En ce moment, je change la décoration de ma chambre et je tiens vraiment à ce que vous m'envoyiez .... démos pour que je les colle au mur.Comme je suis plein à ras bord de bonté et d'argent et que je sais que vous avez l'intention de partir en vacances, très loin, dans des hôtels qui coûtent très cher, je vous envoie 10 frs* par démo, ce qui nous fait, laissez-moi compter avec mes petits doigts, un total de ....frs.

UNIVERSAL MONSTERS (amiga) ❒ SUPERFROG (amiga) ❒ WOODY'S WORLD (amiga) ❒ ENTITY (amiga) ❒
NIGEL MANSELL (pc) ❒ SUPER CAULDRON (amiga) ❒

J'aime faire marcher l'industrie Française, et je n'oublie pas de joindre une enveloppe timbrée, avec mon adresse inscrite dessus.
Je note sur mon agenda que je recevrai la démo dans un délai de 3 semaines.
Je sais que vous n'êtes pas médiums et comme je suis vraiment hyper cool, je vous laisse mes coordonnées:

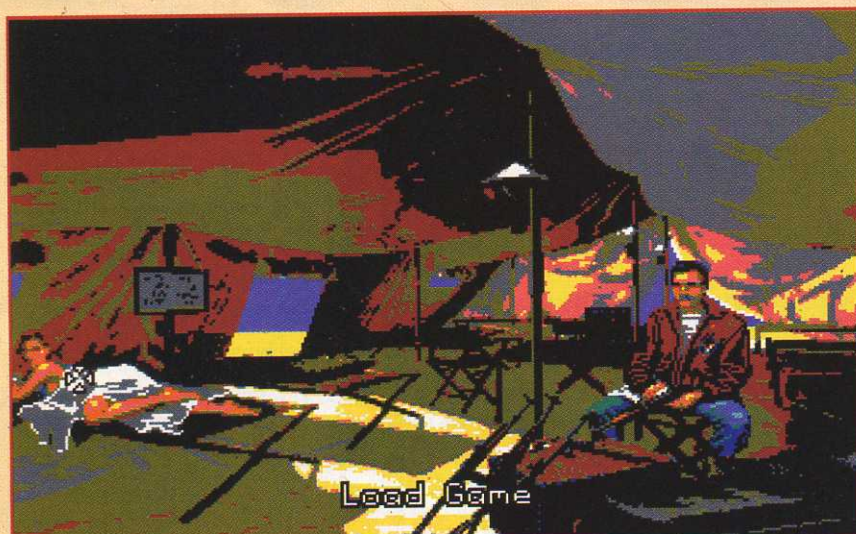
Nom:................................ Prénom:................................ Age:..................

Adresse:................................ Ville:................................

Code Postal:.................... Marque d'enclume préférée:.................... Nom de mon chat:....................

* 10frs pour la France métropolitaine et 15 frs pour l'Europe (pas d'enveloppe timbrée)

STRIKE CO

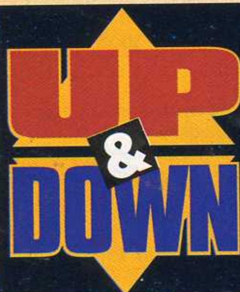


Au départ, le jeu vous demande si vous avez plus de 18 ans, auquel cas vous aurez accès aux scènes érotiques, à tendance Hard de ce soft. Ici, dans sa tente, le pilote s'apprête à sauter sur sa co-pilote. Grâce à un menu déroulant vous pouvez choisir un co-pilote, un chien, ou un Playmobil. La scène change en conséquence.

Depuis plusieurs mois nous ne testons plus aucun soft sur CPC, vous aviez peut-être remarqué d'ailleurs. Il faut dire que le marché des jeux sur cette bécane gigotait autant qu'un chien mort. Et paf, au moment où on l'attendait le moins, un soft exceptionnel arrive pour nous scotcher au plafond. Mais attention, pas n'importe quel soft, l'un des jeux les plus attendus du moment.
Origin n'ayant pas l'habitude de créer sur la machine d'Amstrad, elle a confié le développement à une société indépendante, Turcos Software, dont les membres sont basés à Istanbul. Il faut dire que la Turquie vit actuellement un véritable boum informatique, les magasins de vente d'ordinateurs ont remplacé les magasins de souvenirs, les touristes américains n'achètent plus de réductions de la mosquée Bleue sous la neige ni de tableaux de coucher de soleil sur le Bosphore, mais des disquettes à formater, des joystick à secouer et des moniteurs couleur. Le CPC fait un malheur là-bas. Pas étonnant donc que des programmeurs géniaux comme ceux de Turcos Software émergent et arrosent l'Occident de leurs créations.

LE JEU DU SIECLE (SUR CPC)

Après quelques secondes de chargement sur disquette (3 semaines pour la version cassette où vous ne devez quitter l'ordinateur puisqu'il faut taper T.U.R.C.O.S. S.O.F.T.W.A.R.E. en permanence sur le clavier pour que le jeu se charge correctement), Strike Commander nous fait entrer dans son monde incroyable. Dès la séquence d'introduction, on en prend plein les yeux: les pages graphiques se succèdent à une vitesse de folie, les animations des avions sont incroyables, en plein écran. Le mode graphique utilisé est assez particulier puisqu'il s'agit du classique mode 1 en 320x200, mais avec 12 couleurs. Incroyable! Les programmeurs de Turcos Software ont réussi cette performance.
Au niveau sonore Strike Commander CPC n'est pas moins sidérant. Les musiques sont toutes composées à partir d'échantillons en 48KHz, les remixes de Claude François se suivent à un rythme endiablé, à écouter avec attention la version d'Alexandrie Alexandra Aaahh Aaahh qui accompagnent le menu des options. Les bruitages ne sont pas en reste, eux aussi sont échantillonnés, avec notamment des samples de Pierre Bellemare qui vous accompagne dans vos missions et annonce de sa belle voix grave: «ennemi



▲ Les graphismes sont extraordinaires, des tonnes de digitalisations: toutes les équipes de foot de la coupe d'Europe avec leurs entraîneurs.
▲ Au niveau son Strike Commander CPC est plus qu'impressionnant. Beaucoup plus. C'est à dire qu'il est vachement impressionnant quand même.
▲ La durée de vie du jeu est absolument incroyable, une partie peut durer plusieurs mois.
▼ Il n'y a aucun système de sauvegarde, et pas la moindre pause, si vous voulez absolument finir une partie il ne faut pas quitter le clavier.
▼ Le poster de Bernard Menez est de piètre qualité, la pose n'est pas extraordinaire et le sourire sonne faux. Origin n'aurait tout de même pas osé engager un clone de Bernard Menez?

MMANDER



approching», «danger danger», «eho danger hey» «oho putain danger, quoi».

DES SCENES D'ACTION VARIÉES

Vos missions vous enverront un peu partout dans le monde, où vous aurez différents objectifs militaires: dépôts de munitions, Q.G. ennemi, convois de chars, écoles maternelles, jardins d'enfants, Euro Disney, l'île aux Enfants, hopitaux, hospices, bases d'aviation, usines de fraises Haribo, épiceries, magasins de chaussures, camions de pizzas, centres de formation de Cadres en Communication, Tortues Ninjas, et autres centrales nucléaires.
Certaines phases d'arcades sont très impressionnantes. Dans le niveau deux, par exemple, juste avant le boss de fin, vous devez délivrer la princesse Irulan avec votre avion alors que vous êtes poursuivi dans un labyrinthe par des fantômes. La séquence en 3D qui montre l'avion en train de rentrer dans la chambre de la princesse par la fenêtre est absolument hallucinante, à la limite de l'incroyable renversant. Un véritable simulateur de vol, du grand Art.

UN PACKAGING IMPRESSIONNANT

En plus de la disquette de jeu et du mode d'emploi, Origin offre de nombreux gadgets. Une paire de lunettes 3D à brancher sur votre CPC pour mieux sentir les effets de vitesse. Une planche avec des cases à gratter qui dégagent des odeurs: fumée de vos réacteurs au décollage, odeur de poudre quand vous tirez, ou encore odeur d'enfants brûlés quand vous bombardez une ville. Un poster de Bernard Menez, deux boules magiques, un avion Falcon en balsa à monter soi-même, des crayons de couleurs pour décorer l'avion, l'adresse de Bernard Menez, de la pâte Slime, un carton d'invitation pour l'anniversaire de Bernard Menez, un plan pour arriver jusqu'à l'entrepôt où habite Bernard Menez, le numéro de téléphone de Max Pecas pour l'inviter à vous accompagner à l'anniversaire de Bernard Menez, et un pot de cornichons emballé dans du beau papier cadeau pour offrir à notre ami à tous, Bernard Menez.
En plus de l'incroyable qualité technique, tout ces cadeaux ne sont que d'autres bonnes raisons de courir acheter Strike Commander CPC qui est, sans aucun doute, le plus beau jeu jamais sorti sur cette bécane.

SEB-EN-SKIS



Du grand art, les animations 3D de Strike Commander CPC sont parfaitement fluides, et très rapides. La scène du décollage donne carrément le mal de l'air. Les programmeurs de ce jeu génial prépareraient un simulateur de poupées Barbie en ce moment même. Le joueur pilotera Barbie à la recherche de Ken pour se marier avec lui. Mais attention à Bernadette-la-salope qui essaiera de vous le piquer.

Les scènes de bombardements sont superbes, on s'y croirait! Juste après le largage de bombes, l'ordinateur affiche le numéro de la case que vous devez gratter pour sentir l'odeur des corps brûlés. Strike Commander CPC, le premier jeu du mondeen odorama



EDITEUR : ORIGIN
SUR CPC


SIMULATEUR


NOTICE TURQUE


1 MO


1 FACE


2 JOUEURS



CLAVIER-LUNETTES 3D

GRAPHISME	19
BRUITAGE	18
MUSIQUE	02
ANIMATION	18
TRUITES	19
CARPES	18
MAQUEREAUX	14

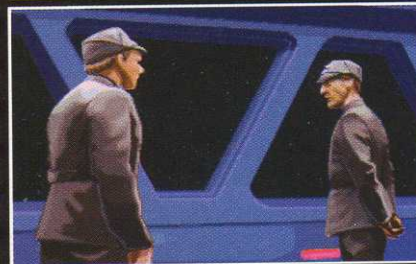
99%

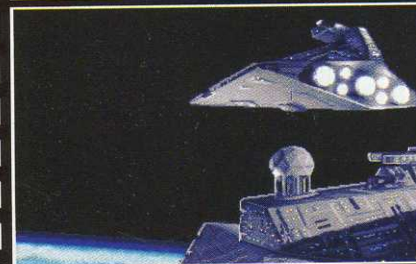
X-W

STAR WARS

The Rebel Fleet is outnumbered but, they have a surprise... the X-Wing Starfighter!











En plein combat dans l'espace profond, le sort de l'alliance est entre vos mains. Notez que les explosions utilisent une technique bitmaps du plus bel effet.

Non, vous ne rêvez pas! Il est bel et bien là, devant vous! La trilogie de la Guerre des Etoiles reprend du service avec ce premier jeu, vous plongeant à l'intérieur même du premier film de la série. Vous incarnez une jeune recrue désirant prendre place comme membres de l'Alliance Rebelle. Comme tout jeune pilote, vous devrez acquérir les connaissances suffisantes, vous entrainer de longues heures aux commandes des appareils et braver plus d'une épreuve pour décrocher votre acceptation au sein de l'équipe. Votre mission: Parvenir à rayer l'Etoile Noire du ciel stellaire.

CA DECOIFFE !

Premier contact violent avec le soft: la présentation! La musique du film est d'une qualité hors du commun (les possesseurs de MT32 ou de WaveBlaster Général MIDI me comprendront) et les séquences sont à couper le souffle. Le bébé se présente plutôt bien!



Malgré la taille impressionnante de certains vaisseaux, l'animation ne ralentit jamais. Les proportions sont bien respectés.

UP & DOWN

- ▲ Le jeu vous plonge complètement dans l'ambiance du premier film de la saga.
- ▲ Les bruitages sont fantastiques! La plupart d'entre eux sont directement tirés du film.
- ▲ La maniabilité est parfaite au joystick et l'animation reste hyper fluide même sur des machines moins puissantes.
- ▼ Il n'existe aucun repère, mis à part le briefing de départ, indiquant l'état d'avancement de la mission.

ING



Après votre enregistrement auprès du service concerné, il est de rigueur d'effectuer un petit détour par la salle de technique. Vous pouvez y découvrir l'ensemble de la flotte, alliée ou ennemie, et assimiler les différents points faibles de chacun des vaisseaux. Le complexe spatial Rebelle se décompose en réalité de quatre vaisseaux principaux. Le premier, celui où vous vous trouvez au départ du jeu, comprend la salle d'inscription, le cinéma et trois portes donnant accès à trois autres vaisseaux. Dans le premier, se trouve le centre d'entraînement où s'effectue le premier contact avec l'espace. Tout au long d'un parcours limité dans le temps, vous devrez piloter l'un des trois appareils, à travers un grand nombre de portes situées sur des plates-formes flottant dans l'espace. Pour corser le tout, quelques lasers placés de ça et là, tentent de vous réduire en poussière cosmique. En revanche, à chaque canon détruit, vous serez crédité de deux secondes supplémentaires.

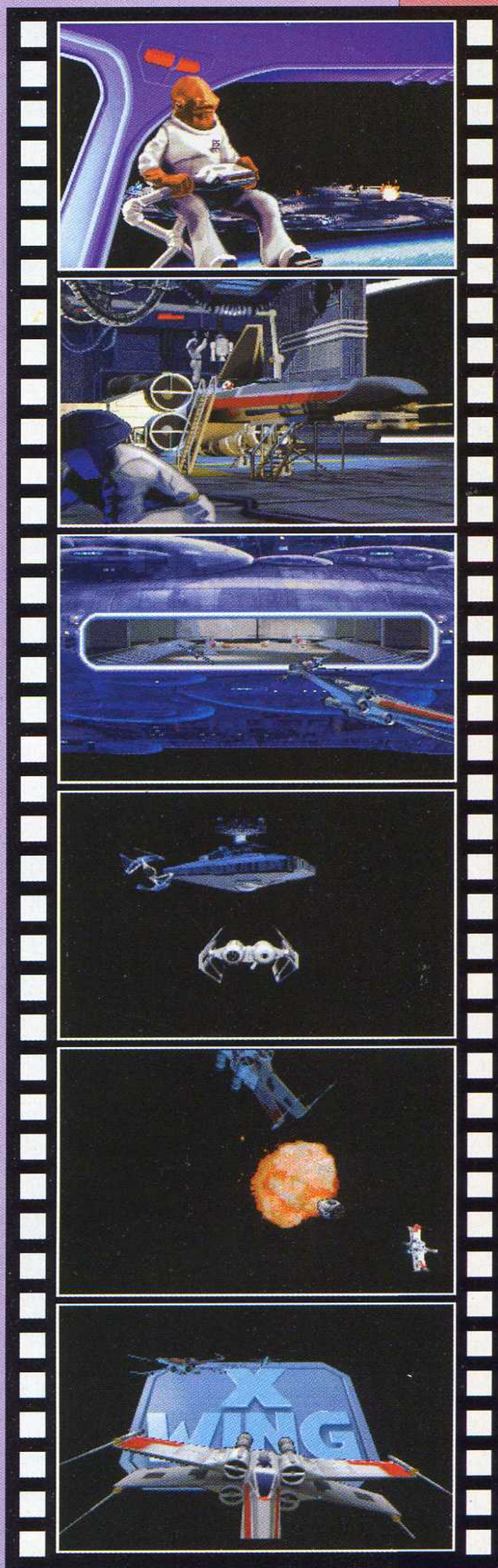
Le deuxième vaisseau sert d'archives, lorsque le jeu progresse. On y stocke l'ensemble des combats effectués et offre la possibilité au joueur de revivre les batailles historiques. C'est sur le dernier centre que s'effectuent tous les préparatifs avant le combat. Dans un premier temps, l'ordinateur vous propose de choisir le type de mission que vous souhaitez effectuer. Hormis les trois "Duty Tour", il est possible de pratiquer chaque vaisseau, A-Wing, X-Wing et Y-Wing, en situation réelle grâce aux 18 combats prévus à cet effet. Les Duty Tour représentent un ensemble de 38



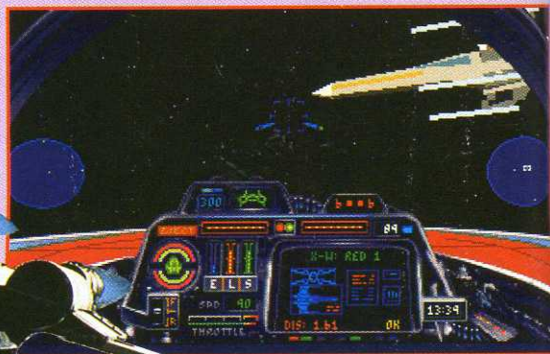
Un extrait du film capturé par la caméra de reconnaissance. Vous pouvez revivre vos combat sous tous les angles imaginables.







X-WING



Un passage en rase-motte à l'intérieur d'un "freighters"...

missions à accomplir, dans un ordre chronologique, de l'escorte de la flotte de l'Alliance jusqu'à la destruction de l'Etoile Noire, vous pourrez prendre part à toutes les phases de batailles du film. Dans la séquence suivante, un stratège vous explique la mission de A à Z ainsi que la stratégie à adopter.

L'Entrainement se déroule en huit parcours chronométrés. Je vous conseille de vous familiariser, dans un premier temps, avec le nombre impressionnant de touches et le pilotage de l'appareil. Si le soft est d'une jouabilité à toute épreuve lorsque l'on utilise un Joystick, il est pratiquement impossible de progresser avec l'aide du clavier ou de la souris. A ce propos, les manettes à plusieurs boutons sont parfaitement reconnues. En plus des dix-sept vues disponibles, vous devez sempiternellement jongler avec la sélection des armes et la répartition de la puissance. Chaque arme jouit de plusieurs degrés d'efficacité mais consomme plus ou moins d'énergie. Un système permet alors de répartir l'énergie entre les moteurs, les boucliers et les lasers et d'obtenir le maximum de puissance là où cela s'avère le plus nécessaire. Si les quatre lasers peuvent être couplés sur le X-Wing, les canons à ions n'existent que sur l'Y-Wing. L'écran de protection peut être réparti en différents endroits de l'appareil et la puissance des lasers peut être immédiatement basculée dans celle du bouclier, en cas d'urgence. Vous voila fin prêt à affronter l'Empire et ses redoutables Tie-fighters.

EN PLEIN COEUR DES SEQUENCES DU FILM!

Après une splendide séquence, votre escadron se trouve projeté dans l'hyper-espace... Bien entendu, la communication entre chaque membre de la formation est possible, et un puissant système de visée permet de sélectionner tout type de cible à la



TABLEAU DE BORD D'UN X-WING

1 : Energie des lasers et contrôle du nombre de torpilles.
2 : Modification et répartition de la réserve d'énergie.
3 : Détecteur de missiles, indicateur de puissance du moteur et compte à rebours de la mission.
4 : Réglage du régime moteur et indication de la vitesse MGLT
5 : Répartition de la charge du bouclier de protection
6 : Points rouges : Vaisseaux ennemis
Points verts : Vaisseaux de l'alliance
Points bleus : Vaisseaux neutres
Points jaunes : Missiles ou torpilles
Points blancs : Mines et satellites
7 : EFIS
8 : EFIS en mode "Target"
9 : EFIS en mode "tranchée."
10 : EFIS en mode "Identification"
11 : Manette de déploiement des ailes sur le X-wing
12 : Caméra de reconnaissance.



X-WING • Modèle : T-65C A2 X-Wing • Constructeur : Incom Type de missions : Chasse et interception • Equipage : 1 pilote + 1 droïd du type R2 • Motorisation : 4 moteurs à fusion de 300 KTU de la marque Incom 4j.4 • Vitesse : 100 MGLT • Armement : 2 canons lasers Taim&Bak IX4 à tirs simples ou croisés • 2 lance-torpilles protons Krupx MG-7 (3 par lanceur)

A-WING • Modèle : RZ-1 A-Wing Starfighter • Constructeur : Dodonna/Blissex • Type de missions : Interception sur de longues distances • Equipage : 1 pilote • Motorisation : MPS BPr-99 Power Convertor & Fusion Reactor • Vitesse : 120 MGLT • Armement : 2 canons lasers Borstel RG9 à tirs simples ou croisés • 2 lanceurs de 6 missiles Concussion Dymek HM-6

Y-WING • Modèle : BTL-A4 Y-Wing Starfighter • Constructeur : Koensayr • Type de missions : • Interception longues distances et bombardements • Equipage : 1 pilote + un droïd Astromech (unité R2) • Motorisation : Thiodyne 03-R cryogenic power & ionization reactor • Vitesse : 80 MGLT • Armement : 2 canons lasers Taim& Bak KX5 à tirs simples ou croisés • 2 canons à ions ArMek SW-4 • 2 Tubes lance-protons Arakyd Flex de 4 torpilles.

vitesse de l'éclair. Deuxième claque, l'animation est d'une fluidité sans précédent et les effets lumineux laissent, n'ayons pas peur des mots, sur le cul! Les rayons fusent de tous les côtés et l'on se voit plonger en plein coeur de la Guerre des Etoiles. Les mouvements du vaisseau parraissent être les mêmes que dans le film, avec des virages hyper serrés, mêlés à des bruitages grandioses. Il suffit d'entendre les discussions de D2R2 ou le vombrissement des chasseurs de l'Empire pour rentrer dans la peau de Luke Skywalker et ne plus

L'option "plein écran" supprime la vision du cockpit et facilite les phases de combats.





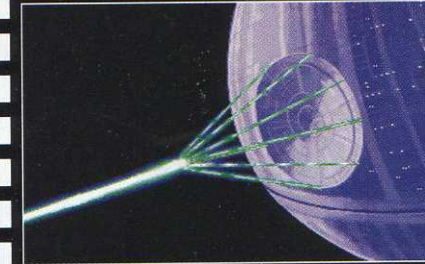




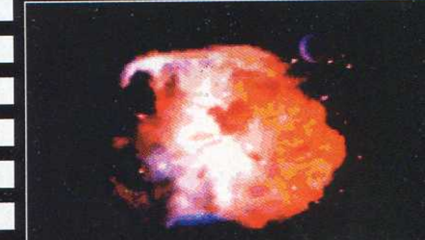




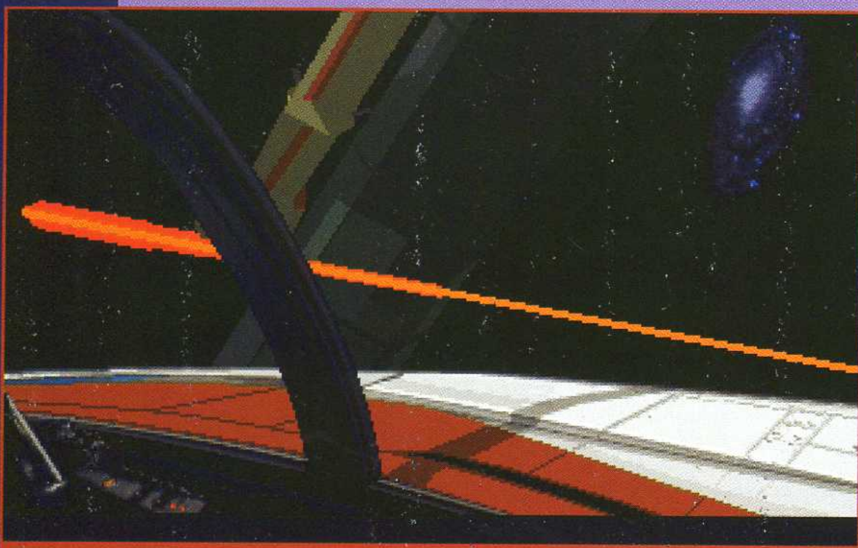






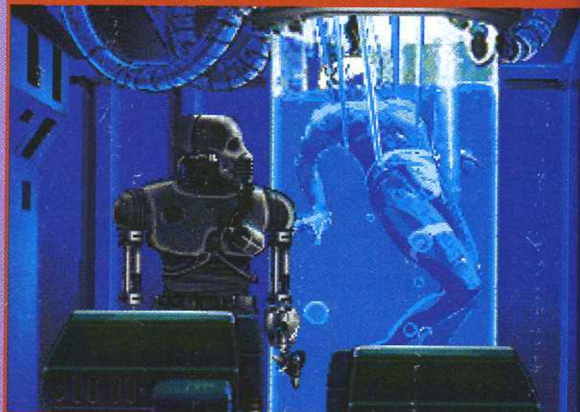


X-WING



Les quatorze vues du cockpit offrent un repérage précis et rapide des chasseurs de l'Empire. En visant un coéquipier, on peut lui adresser de nombreux messages pour coordonner l'action de l'équipe. Les rayons lasers sont d'un réalisme époustouflant!

Le centre médical vous prodigue les soins nécessaires à votre rétablissement.



décrocher du joystick pendant pas mal de jours. Mais nul n'est parfait et deux points négatifs sautent rapidement aux yeux (lorsque l'on a pu voir tous les niveaux): si la fluidité du soft est irréprochable, l'attaque qui se déroule sur la surface de l'Etoile Noire paraît d'une lenteur extrême, mais cette impression s'estompe lors de la séquence de la tranchée. Ouf! Le deuxième défaut vient de l'absence totale de l'option "status" renseignant sur l'état de la mission en cours. Ainsi, vous ne savez pas toujours très bien pourquoi la mission a échoué et à cause de qui. Ok, D2R2 ou vos coéquipiers vous tiennent au courant des évènements mais il n'est pas facile de lire tous les messages lors d'un combat violent.

Lorsque certaines personnes ont aperçu le soft pendant le test, elles ont, la plupart du temps, reproché le manque d'action. Grave erreur! L'action de Wing Commander II fait plutôt pitié en comparaison. Contrairement à ce dernier, X-Wing demande une très grande part de stratégie et un travail d'équipe remarquable. Inutile d'attaquer le premier vaisseau qui vous tombe sous la main sous peine d'un cuisant échec. Les bombardier représentant une grande menace pour l'Alliance, vous devrez les éliminer en priorité. Les créateurs du jeu ont volontairement poussé la difficulté du pilotage pour que vous puissiez vivre les combats à la manière de Luke. Le système de visée permet de locker la cible la plus proche du chasseur, ou celle se trouvant directement en face. Mais la rapidité de déplacement de l'adversaire ne laisse que peu de temps pour réaliser cette délicate visée. Comme tout laser qui se respecte, le canon doit refroidir une seconde avant de pouvoir resservir. Si vous sélectionnez un seul des quatre tubes, le tir est rapide mais peu puissant. A l'inverse, un tir utilisant les quatre canons simultanément (X-Wing) est plus efficace mais pénalise le joueur jusqu'au prochain coup. Au cas où les choses tournent mal, votre droïde D2R2 répare le plus promptement possible les éléments défectueux de l'appareil. Avec son aide, vous obtiendrez une carte détaillée des environs, ainsi qu'un bref récapi-

L'ETAT-MAJOR DE L'ALLIANCE





LA SECTION D'ENTRAINEMENT



LA SECTION "COMBAT HISTORIQUE"



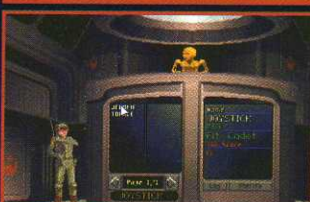
LA SECTION "TOUR OF DUTY"



LA SECTION TECHNIQUE



LA SALLE DE PROJECTION



LA SECTION "NOUVELLE RECRUE"

tulatif du briefing de la mission. Lors d'une éjection de secours, vous serez soit récupéré par l'Empire (salut mon gars!), soit par l'Alliance qui vous prodiguera les soins nécessaires. Au cas où votre personnage est purement et simplement supprimé, l'option "Revive" autorise sa réincarnation au sein de l'équipe. Quand on sait que chacune des trente-huits missions dure de vingt à quarante minutes, on comprend mieux la présence d'une telle initiative. Une décoration militaire vous sera accordée à chaque mission accomplie. Certains combats étant d'une grande difficulté, un menu propose au joueur de le rendre invisible et de lui accorder un nombre illimité de munitions. Dans cette configuration honteuse, une mission réussie ne sera pas comptabilisée comme telle! Non,mais! Tricheur, va!

SILENCE, ON TOURNE

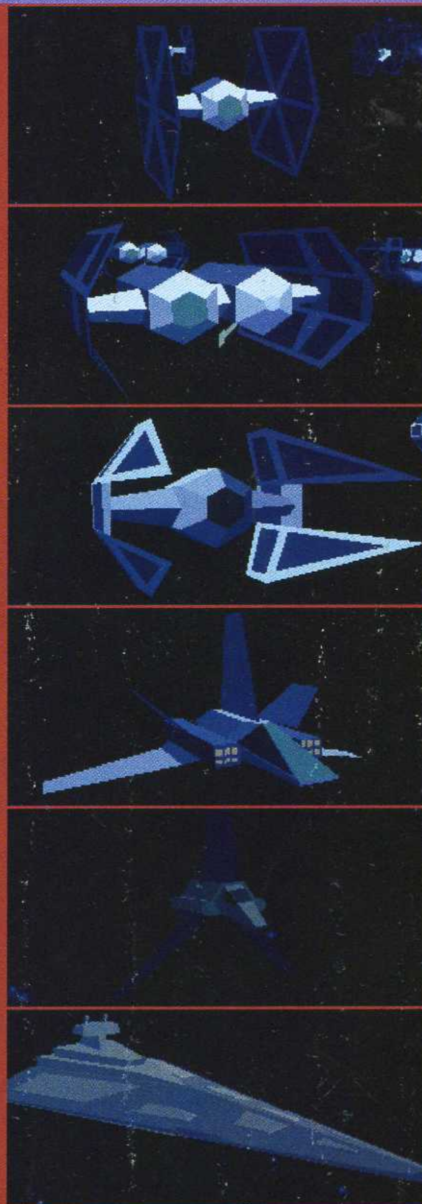
Une caméra embarquée filme chaque seconde de l'action qui pourra être revisionnée dans la salle de cinéma du vaisseau principal. Le système cinématographique est, lui aussi, très évolué. La caméra obéit au joystick et se déplace dans tous les degrés de liberté. Moi qui n'aime pas vraiment ce genre de gadget, je me suis supris plus d'une fois à zoner dans un combat précédent en assistant, d'un oeil rêveur, au déroulement de la bataille. Au risque d'insister quelque peu, on se croirait vraiment devant Star Wars! Incroyable.

Si votre configuration le permet, de nombreux sons et bruitages digitaux extraits du film viennent appuyer une bande sonore déjà, pour le moins, omni-présente. Les conversations entre chasseur vont bon train et les sons de D2R2 vous rappellent sans cesse sa présence. Un régal.

LucasArts nous invite, quinze années après le film, à prendre part à la plus fabuleuse épopée spatiale jamais réalisée à ce jour. Servi par un scénario grandiose et un esprit mythique, X-Wing exploite parfaitement les capacités de la machine et atteint pleinement son but: transformer le joueur lambda en Luke SkyWalker. Vous n'êtes plus spectateur du film, mais véritablement acteur!

Que la force soit avec vous...

LORD DARK CASQUE NOIR



TIE STARFIGHTER
Constructeur : Sienar Fleet Systems • Type de missions : Chasseur de combat • Equipage : 1 Pilote • Motorisation : 2 réacteurs à ionisation solaire SFS P-s4 de 150 KTU • Vitesse : 100 MGLT • Armement : 2 canons lasers SFS L-s1 (Simple ou croisés)

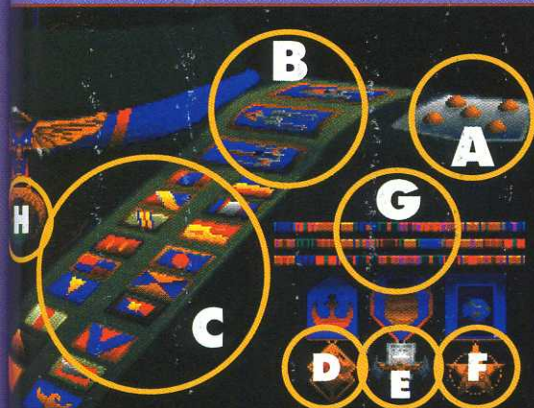
TIE BOMBARDIER
Constructeur : Sienar Fleet Systems • Type de missions : Bombardier • Equipage : 1 Pilote Motorisation : 2 réacteurs à ionisation solaire SFS P-s4 de 125 KTU • Vitesse maximum : 80 MGLT • Armement : 2 canons lasers SFS L-s1 (Simple ou croisés) • 2 lances missiles SFS M-s3 (4 missile chacun) • 2 lance-torpilles à protons SFS T-s5 (2 torpilles chacun)

TIE INTERCEPTOR
Constructeur : Sienar Fleet Systems • Type de missions : Chasseur de combat • Equipage : 1 Pilote • Motorisation : 2 réacteurs à ionisation SFS P-s5.6 de 175 KTU • Vitesse : 110 MGLT • Armement : 4 canons lasers SFS L-s9.3 (Simple ou croisés)

ALPHA CLASS XG-1 STAR WING (TORPILLEUR D'ASSAUT)
Constructeur : Cygnus Spaceworks • Type de missions : Chasseur d'assaut, torpilleur • Equipage : 1 Pilote • Motorisation : 2 moteurs ioniques Cygnus 4K7 Sual Line de 300 KTU • Vitesse maximum : 90 MGLT • Armement : 2 canons lasers Taim&Bak KX5 • 2 lance-missiles & 4 canons à ions Borstel NK-3

LAMBDA CLASS T-4A NAVETTE IMPÉRIALE
Constructeur : Cygnus Spaceworks • Type de missions : Navette armée gouvernementale • Equipage : 4 • Longueur : 20 mètres • Armement : 8 canons lasers Taim&Bak KT4 • 2 canons à ions AirMek SW-2 • 2 lances-torpilles à protons Krupx MG7

IMPERIAL-1 CLASS DETROYER
Constructeur : KDY • Type de missions : Vaisseau amiral • Equipage : 37 085! Longueur : 1 600 mètres • Armement : 60 turbolasers lourds Taim&Bak XX-9 • 60 canons à ions Borstel NK-7 • 10 projecteurs de rayons tracteurs Phylon Q7



A : INSIGNE DE RANG
B : DIPLOME DE QUALIFICATION PAR APPAREIL.
C : DÉCORATION DES GRANDES BATAILLES.
D : LE MÉDALLON DE MANTOOINE
E : CROIX DE CORELLIAN
F : L'ÉTOILE D'ALDERAAN
G : RUBANS DES "TOUR OF DUTY"
H : LA DÉCORATION DE KALIDOR

Comment ne pas comparer Wing Commander II avec X-Wing? Basé sur un concept de jeu équivalent, X-wing se distingue sur bien des points. Tout d'abord, la technique de 3D employée, moins complexe, est beaucoup plus rapide et bourrée d'effets lumineux et de séquences bitmaps (explosions, flammes, lasers...). Le soft gère l'ensoleillement des objets, les vues sont au nombre de dix-sept contre cinq pour Wing Commander, la musique est interactive et, enfin, les missions sont d'un grand intérêt et beaucoup plus évolutives. La possibilité de révisionner n'importe quel film et de se réintroduire dans n'importe quelle bataille n'existe, également, que dans X-Wing. Un point en faveur de Wing Commander II, l'impression de vitesse est mieux rendue malgré une animation moins fluide. X-Wing enfonce le clou de la simulation spatiale très profond... Et puis, il y a l'histoire de Star Wars...

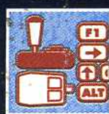

SIMULATION


NOTICE VF:18


12 MO


640 KO


1 JOUEUR



JOY-SOURIS-CLAVIER





EDITEUR : LUCASARTS
SUR PC

GRAPHISME	17
BRUITAGE	19
MUSIQUE	19
ANIMATION	19
MANIABILITÉ	18
INTERET	18
ORIGINALITÉ	18

93%

- ■ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ■ GENERAL MIDI
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

TESTÉ SUR UN 486 DX33 VGA AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER16 + GENERAL MIDI

LA SAGA DE LA GUERRE DES ETOILES

LA TRILOGIE

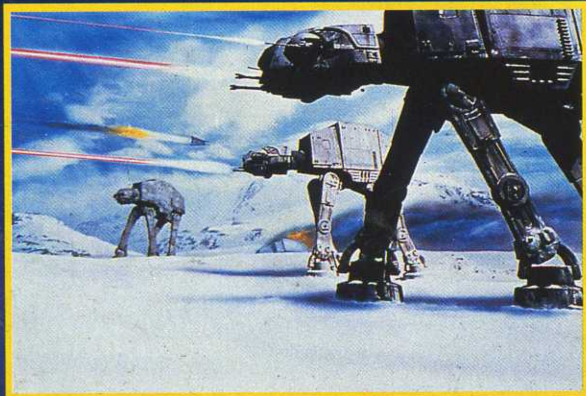
Quand on pense que le premier épisode de Star Wars a plus de quinze ans, c'est à peine croyable! Les effets spéciaux laissent encore perplexe et l'on ne se lasse pas du combat dans les tourelles; quant à la musique, il s'agit de l'une des plus belles partitions du cinéma. Un chef-d'oeuvre! Plus qu'un film mythique, Star Wars reste, pour ceux qui l'on vu, un moment inoubliable dans la vie, une aventure vécue...





L'histoire débute lorsqu'un croiseur de la flotte impériale prend en otage le vaisseau de la princesse Leia Organa. Cette dernière enregistre un message holographique dans le droïde R2D2 et le propulse, accompagné de z6po, vers la planète Tatooine. Ce message destiné au chevalier Jedi Obi-Wan Kenobi, vivant sur cette planète rentre en possession du jeune Luke Skywalker.

L'Empire ayant détecté la sonde rebelle, anéantit la famille de Luke. Recueilli par Obi-Wan, Luke décide alors de suivre l'homme et de porter secours à la princesse. A l'aide d'un habile mensonge, Obi-Wan kenobi débauche deux mercenaires, yan solo et Chewbacca, armés de leur vaisseau spatial. Voila nos quatre héros partis à bord du Millennium Falcon en direction de l'Etoile Noire... Petit à petit, Luke apprend à maîtriser le sabre laser, à piloter et à acquérir "la force". Après d'innombrables missions et au péril de sa vie, Luke parvient à détruire la planète métallique et à vaincre Dark Vador... Mais quelque temps après, en 1980 pour être précis, l'ignoble Lord Dark Vador refait son apparition en propageant haine et destruction sur la planète Hoth: "l'Empire contre-attaque"! Les membres de l'Alliance se réfugient dans la cité des nuages gouvernée par Lando Calrissian, un ami fraternel de yan solo, alors que Luke part en direction de Dagobah afin de prolonger son enseignement de chevalier Jedi.

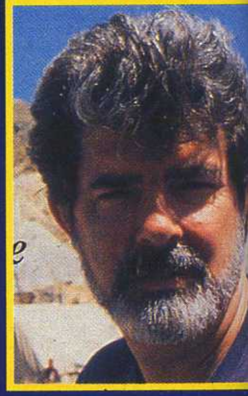


Mais sous l'emprise des forces de l'Empire, Lando n'a d'autre choix que de livrer son ami yan solo, congelé dans un bloc de carbonite, à l'ignoble Jabba the Hutt, créancier de l'Empire. Luke part en catastrophe à la rescousse de ses amis et affronte Dark Vador dans un terrible combat. Il perd une main et découvre alors que son adversaire n'est autre que son propre père...

Pendant ce temps là, l'Empire entreprend la construction d'un nouveau satellite artificiel nommé l'Etoile de la Mort. Alors que Luke continue son apprentissage de la force sous la direction de Yoda, il doit impérativement mettre fin à cette entreprise et délivrer la princesse, prisonnière de Jabba the Hutt. C'est "le retour du Jedi"! Pour mener à bien leur mission, nos héros (Luke, Han, Chewbacca, Leia et les deux droïdes) doivent détruire le système générant le champ de protection de l'Etoile de la Mort, situé sur la planète voisine d'Endor. Au milieu des Ewok, Leia et Luke se livrent à une inoubliable course en Speeder Bike au milieu des arbres... Luke apprend que la princesse Leia n'est autre que sa soeur... Grâce à la force, l'Empereur érige un plan, attirant inexorablement les Rebelles au coeur d'un piège se refermant sur eux. L'Empereur espère ainsi faire basculer Luke, maintenant chevalier Jedi, vers le côté obscur de la force, comme il l'avait fait pour son père Dark Vador. Yoda prépare Luke pour l'affrontement final contre son père...

GEORGE LUCAS

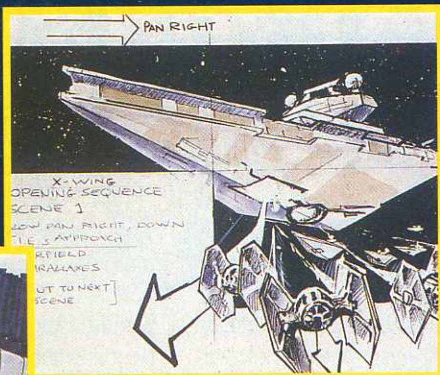
Né dans un village de la Californie, George Lucas est devenu, à 33 ans, l'un des plus grands réalisateurs de la planète. Très jeune, il fonde rapidement sa propre entreprise et parvient à négocier un contrat avec la Fox pour produire Star Wars. Loin d'imaginer le succès foudroyant qu'obtiendrait Star Wars, la Fox acceptait de céder à George Lucas des droits dénués d'intérêts à l'époque (merchandising, publicités...) en lieu et place d'un salaire confortable. La bonne affaire propulsait le jeune

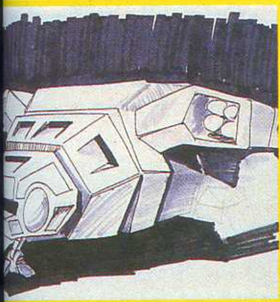


réalisateur parmi les plus grands et les plus riches de ce monde et lui permettait de produire les épisodes suivants de Star Wars, la trilogie d'Indiana Jones, le fabuleux Captain EO, film en 3D avec Mickaël Jackson. (visible à EuroDisney)... A l'heure actuelle, l'entreprise LucasFilm, essentiellement tournée vers la production, développe en permanence de nouvelles techniques d'effets spéciaux, améliore sans cesse son invention du son THX et continue son ascension dans le monde des jeux vidéo, par le biais de LucasArts. Cette réussite, George Lucas la doit à plus de quatorze heures de travail par jour pendant dix ans (weekend inclus) , à un intégrisme à toute épreuve et à une volonté de fer. A moins que ... la Force ne soit avec lui!

LUCASARTS (LucasFilm Games)

Cette filiale de LucasFilm nous a gratifiés, ces derniers temps, de jeux parmi les meilleurs. Présents depuis de nombreuses années dans le monde ludique, notamment grâce aux versions de Star Wars sur console Atari VCS2600, cette société a édité de nombreux succès et, à l'instar de LucasFilm, a développé de nombreuses techniques nouvelles, destinées à améliorer le plaisir de jouer. Entre l'incroyable Rescue of Fractalus, premier jeu utilisant des montagnes fractales en guise de décors, et le nouveau système iMUSE*, les programmes LucasArts se transforment, petit à petit, en de super-productions, tel en témoigne Monkey Island II avec de superbes effets de perspectives, une gestion parfaite de l'ensoleillement, une interface intelligente, la musique iMUSE et un scénario digne des meilleures réalisations de George Lucas. Avec l'arrivée du CD-ROM, LucasArts adapte peu à peu la majorité de ses grands hits sur ce support et en tire partie du mieux possible. C'est ainsi que Loom CD peut se vanter d'être l'un des meilleurs jeux disponibles sur CD-ROM PC.





A l'origine de Xwing, nous retrouvons Lawrence Holland et Edward Kilham. Réalisateur de Secret Weapons of the Luftwaffe, L. Holland a su attendre et profiter des techniques nouvelles avant de se lancer dans sa dernière entreprise. Pour parvenir à ses fins, l'équipe s'est fixé quatre objectifs essentiels: "Créer un univers tridimensionnel régi par des lois physiques crédibles et doté d'éléments technologiques tout aussi crédibles. Réaliser un jeu à la structure non linéaire et intéractives où le joueur peut prendre part à diverses activités et piloter plusieurs vaisseaux. Troisièmement, le joueur fait partie d'une équipe qui réalisera un plan de bataille stratégique d'envergure, lui évitant de faire cavalier seul. Enfin, recréer un environnement visuel et auditif très dynamique".

La technologie utilisée dans X-Wing est un savant mélange d'images vectorielles et bitmaps, agrémentées de polygones. La fluidité obtenue a permis l'intégration d'effets lumineux spectaculaires (comme en témoignent les rayons laser époustouflants). De plus, la plupart des sons et des dialogues digitalisés sont directement tirés du film. Le vombrissement des Tie Fighters est une merveille...

Lawrence Holland débute dans le monde informatique en 1982 avec l'acquisition d'un Commodore 64. Il adapte alors Super Zaxxon sur micros et se spécialise peu à peu dans les simulateurs de vol. Son introduction au sein de l'équipe LucasArts date de 1986 où il développe trois simulateurs: Battlehawks, The Battle of Britain, Secret of the Luftwaffe et quatre scénarii pour ce dernier.

Edward Kilham a conçu son premier programme commercial en 1987. Il collabore ensuite à l'élaboration de RoboSports de Maxis sur Mac et travaille en freelance pour LucasArts. Il convertit Zak McKraken et the Alien Mindbenders sur Amiga avant de rejoindre l'équipe à plein temps pour l'adaptation de Monkey Island sur Amiga. Il est à l'origine du projet de X-Wing. Il a spécialement créé le "LANDRU" (LucasArts Native Development Resource Utility), le noyau de X-Wing. On lui doit l'animation, l'interface de jeu, la programmation des différentes scènes et l'implémentation du son.Citons également Martin Cameron, James McLeod et Wade Lady, responsables des graphismes 3D et des décors, Clint Bajatzian et Robin Goldstein pour le son et John Williams pour la musique originale!

Vous pourrez découvrir dans quelque temps chez cet éditeur de nouvelles missions pour X-WING ainsi que la suite du jeu ("l'Empire contre attaque"?),

LucasArts est distribué en france par UBI SOFT.

*iMUSE (interactive Music and Sound Effects): Cherchant à retranscrire une ambiance musicale parfaite, l'équipe de LucasArts a élaboré le système iMUSE modelant la musique en fonction de l'action. En clair, lorsqu'un danger vous guette, des instruments aux sons graves viennent appuyer la bande musicale pour renforcer l'ambiance... Il suffit de jouer aux jeux gérant le système iMUSE, pour se rendre compte rapidement qu'un tel procédé apporte un plus indéniable!

LE SON THX

Insatisfait par le son obtenu dans une salle de cinéma classique, LucasFilm décide de se pencher sur cet épineux problème et tente d'élaborer, avec l'aide des meilleurs techniciens, un procédé sonore révolutionnaire. C'est ainsi que naquit le son THX*. Cette technique, basée principalement sur la réunion d'un ensemble de conditions, n'équipe que peu de salles dans le monde. Si le THX n'est pas plus cher que ses concurrents, la salle qui veut s'en doter doit répondre à de rigoureux critères de résonance, indispensables pour un rendu parfait du son. Les haut-parleurs ventilés basses fréquences sont encastrés dans les murs, alors que la propagation des sons aigus s'effectue le plus largement possible et de façon uniforme. La grande difficulté réside dans le fait que les murs doivent être d'une extrême dureté pour les basses fréquences, mais capables d'absorber les très hautes fréquences. En effet, une fréquence trop élevée (trop aiguë) peut distordre considérablement la bande sonore en se réverbérant sur l'ensemble des parois de la pièce. Le résultat? Un son d'une clarté stupéfiante! Les basses fréquences produisent des tremblements de terre, les aigus ne soufflent jamais et le moindre bruit jaillit d'un endroit précis de l'écran. Quelques cinémas parisiens proposent ce système: le Max Linder, le George V et le Forum Horizons.

*THX : nom du premier court-métrage de George Lucas (THX 1138.)

LE FAN-CLUB

Les super-productions de George Lucas ont sucité un tel enthousiasme auprès du public américain qu'elles ont donné naissance à un Fan Club. "The LucasFilm Fan Club" propose un large choix d'objets en rapport avec les célèbres trilogies. Du blouson d'Indiana Jones à la réplique du Falcon Millennium, en passant par toutes sortes de bandes dessinées et de T-shirts, sans oublier Pin's, sacs, casquettes et panoplies de déguisements, les amoureux du genre y trouveront de véritables trésors. La revue trimestrielle du Club consacre une grande partie de ses pages à la vente par correspondance et à de multiples news et interviews des gens du groupe LucasFilm. C'est ainsi que l'on apprend qu'Indiana Jones prend sa retraite et qu'une nouvelle série de trois épisodes de Star Wars verra le jour entre 1995 et l'an 2000. Celle-ci devrait nous permettre de mieux comprendre comment le père de Luke, Anakin Skywalker, bascula vers le côté obscur de la force... et devint Dark Vador.

Vous pouvez vous abonner au LucasFilm Fan Club en contactant le siège social situé aux Etats Unis: The LucasFilm Fan Club - PO Box 111000, Aurora, CO 80042 USA. Une partie des articles tirés de la Guerre des Etoiles est également disponible dans la boutique du "Star Tour" d'EuroDisney.



TEST PC

ZOOL

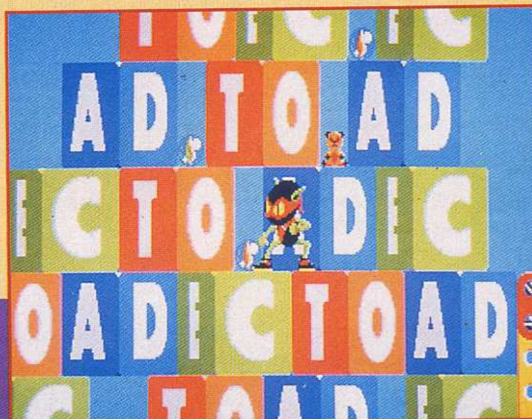


Voilà ce que j'appelle un soft complet. Après le saut de plates-formes, rien de tel qu'un petit tour à bord du vaisseau de notre ami le "Ninja de la enième dimension". Original pour un Bonus Level!

Dédément, la gourmandise n'est pas seulement l'apanage des terriens. Les Ninjas s'empiffrent la tronche avec un tas de bombecs monstrueux. Il faut le voir pour le croire... (un peu comme Seb lorsqu'il mange ses mots)



Connaissez-vous l'histoire fantastique de notre ami Zool? Voici ce qui lui arriva... Après une rude journée de boulot, le "Ninja de la énième dimension" se trouva confronté à un phénomène pour le moins étrange. En allant voir de plus près d'où pouvait bien provenir ce signal ondulatoire puissant, le vaisseau de Zool fut entraîné dans un tourbillon infernal. Sa chute prit fin lorsqu'il percuta la surface d'une planète pour le moins étrange... N'ayant pas la moindre idée du nom de cet astre, Zool interrogea son ordinateur de bord qui lui livra les renseignements suivants: "Bzzzzz.... Prouch.... Trfffffff... Mon cher Zool, je crois bien que tu es dans la merde jusqu'au cou! Cette planète, constituée de cinq mondes, n'est pas répertoriée sur mes cartes spatiales. Visiblement... Zziiiiippppp... la sortie se trouve à l'extrémité de la cinquième épreuve... Grrrrrrrr! J'ai également une excellente nouvelle à te communiquer: Prrr... le vaisseau va exploser dans sept secondes, pas cool hein? Alors on flippe espèce de blaireau nullissime, râclure de l'espace, Ninja de ta mère!". Zool prit ses jambes à son cou et fila le plus loin possible de son ex-engin qui se désintégra dans un bruit de gros Prout interstellaire. Tenez, je vous le fais "Prrroooouuttttttttt !!!!!". (C'est à ce moment précis que Claude débarque dans



Un petit cube, des petits cubes, toujours des petits cubes. Le monde des jouets vous replonge en enfance... si vous l'avez quittée un jour!



UP & DOWN

▲ L'un des plus beau scrolling disponible sur PC à l'heure actuelle. C'est presque trop rapide, pour vous dire!
▲ Une jouabilité parfaite, surtout à l'aide d'une manette
▲ Le son est très bon malgré l'absence de bruitage, si l'on opte pour une musique d'accompagnement.
▲ Les moins bons ne seront pas dégoûtés de vivre avec l'option "sans inertie". Zool est bien plus maniable ainsi.
▼ Les sous-niveaux sont quelque peu répétitifs.



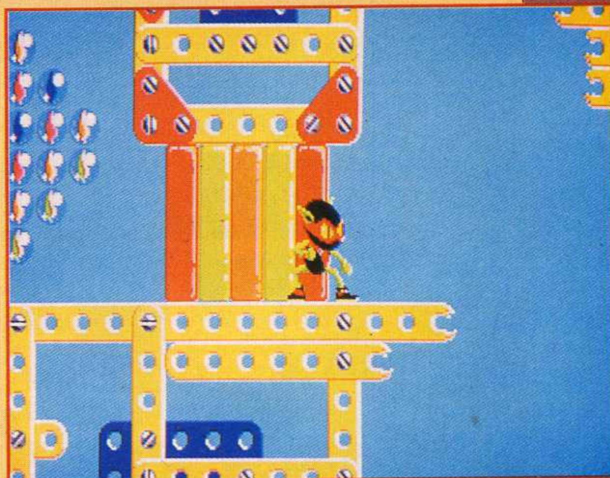


Un soin tout particulier a été apporté en ce qui concerne l'animation du personnage. Une grande liberté de mouvement et une décomposition importante de ceux-ci rendent Zool très attrayant, quoique, il est vraiment zarbi ce Ninja...

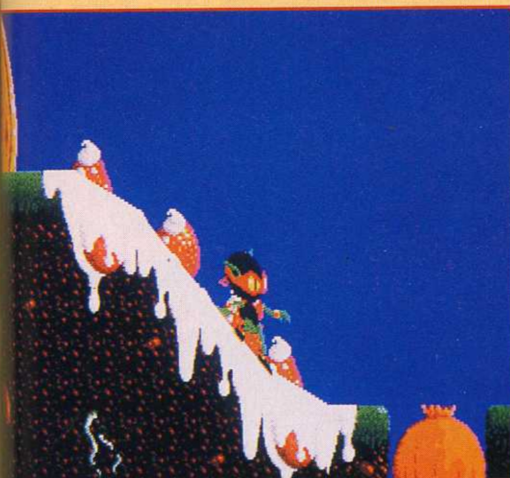
le bureau en croyant qu'il y a un concours de prouts dans l'air. Il faut dire qu'il assure pas mal dans ce domaine. "Je me sens à l'aise" répète t-il souvent!) Le sort de Zool est désormais entre vos mains...

DE SUPER POUVOIRS

Connaissant le succès obtenu par la version Amiga du soft, c'est avec une certaine fébrilité que j'installe le programme sur le disque dur du PC. Après un bref instant, le premier écran apparaît, m'invitant à sélectionner le niveau de difficulté, la carte sonore, le périphérique d'entrée, la présence d'inertie, la vitesse du jeu, le nombre de "continue" et le prix du kilo de patates ! Toutefois, afin d'éviter de se morpher en purée toutes les trente secondes, je vous conseille d'opter pour la combinaison offrant une facilité accrue. Nous voilà fin prêt pour le combat.



Le premier monde est principalement constitué de sucreries en tous genres comme de superbes sucettes Chupa Chups, de gros sucres d'orge... L'occasion de choper un max de caries en un minimum de temps! Chaque objet fixe détruit libère encore plus de bonbons et donc, plus de points... Au fur et à mesure de sa progression, Zool peut se défouler un peu en tapant dans un "point de reprise", ce qui lui permet de reprendre le niveau là où il avait lamentablement échoué, le cas échéant. Pour se défendre, Zool possède une myriades de trucs comme ses pieds, ses mains (jeux de vilains) et son pistolet. Et ce n'est pas tout (eh non!), il peut récolter des pastilles destinées à renforcer ses dons déjà forts



Les surfaces glacées sont redoutables. Zool ne parvient pas à se diriger et déboule à donf dans ses ennemis les plus coriaces.

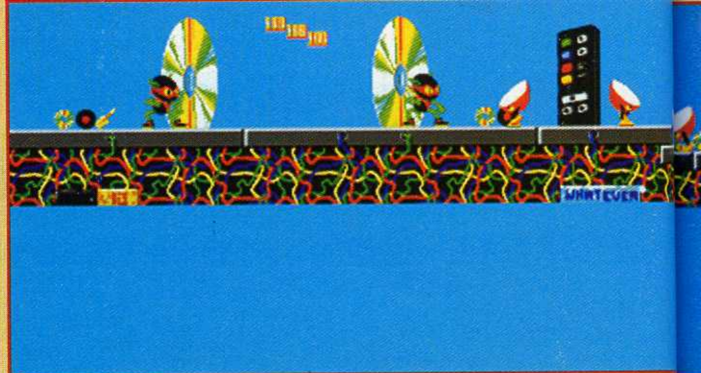


SUITE

ZOOL



Un scrolling parfait, une musique d'enfer, ça déménage de tous les côtés...



impressionnants: la bombe détruit tous les ennemis qui se trouvent sur l'écran, le tremplin aide Zool à franchir des obstacles très élevés, le bouclier le rend invulnérable pendant un laps de temps et le Double Zool ajoute un deuxième sprite sur



Une position très reposante pour Zool. Essayez donc de zoner sur un mur toute la journée! Les monstres sont variés et, souvent, très innovateurs. A l'instar du héros, les différents sprites sont toujours très bien animés.

l'écran, qui suit tous les mouvements du premier. C'est avec cette option que l'on se rend compte de la stupidité d'un Ninja de l'espace! Si Zool se jette dans la gueule du loup, le deuxième y plonge illico... Que c'est con un Zool! Bon ok, c'est peut-être con mais c'est comme même un Ninja et il sait se servir de ses quatre membres pour distribuer des mandales à qui veut bien en recevoir. Dans ce premier monde, les clients ne tardent pas à débouler rapidement. Entre les insectes qui vous donnent rapidement le bourdon et les bestioles de glucose qui tentent justement de vous sucrer la vie, vous n'avez pas une minute pour vous embêter! Chaque niveau se divise en trois sous-niveaux identiques (dans le thème), ce qui rend le jeu plutôt hard, voire pas facile du tout. Quoi que...

Le deuxième monde n'est pas, à proprement parler, beaucoup plus reposant, loin de là! Les bombons laissent place à un matos HiFi redoutable qui va vous en foutre plein la gueule. Mais ne dit-on pas que la musique adoucit les meurtres? Eheh, faites gaffe tout de même de ne pas vous retrouver au violon. Les cymbales se trimbalent tambours battant, les baf-fles vous distribuent des cla-ques et les câbles vous branchent toutes les tren-tes secondes. Heureusement, le Ninja se re-biffe et décal-que tous ces ennemis quel-que peu stressants.

D'un genre équivalent au premier tableau, le stage des fruits va vous redonner une pêche d'enfer et une mine radieuse. Les graphismes y sont fort agréables et c'est un véritable plaisir que d'évoluer au milieu d'un jardin potager, même si ce dernie n'est pas de tout repos. Je vous laisse le soin de découvrir les autre mondes des outils, des jouets et de la fête foraine, ils regorgent de surprises...

Certains endroits vous donnen accès à des épreuves bonus trè originales. Vous allez devoir, entre autres, piloter votre défunt vaisseau spatial à travers un shoot'em up à scrolling horizontal... Génial!

UNE ANIMATION INCROYABLE

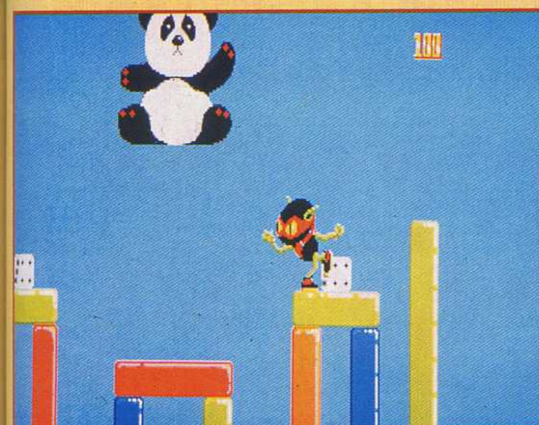
Aussi incroyable que cela puisse paraître, le scrolling de la version PC est plus fluide et plus rapide que sur l'Amiga (sur un 786 à 3000 Mhz! Ah non, ce n'est pas ça! A premièr vue, il s'agirait plutôt d'un 486 à 33Mhz!). C'est le monde à l'envers?!? De plus, les mouvements du personnage sont détaillés à mort. Il peut courir à donf, glisser comme un dieu, sauter comme Brigitte, tire comme Lahaie (ahah vous connaissez bande de pervers!), et s'ac-crocher comme un morpion, sur les murs, du moins... Les animations sont sympathiques et détaillées.

Par exemple, lors-que Zool s'arrête

Les bonus s'agglutinent dans les coins, ce qui vous permet de faire décoller votre score en flèche.







Oh le gros panda! Méfiez-vous des apparences! Avec un total de 15 niveaux, Zool est un jeu qui devrait vous tenir en haleine de longues heures durant. Le meilleur jeu de plate-forme disponible sur PC.



Pas un zeste, je suis pressé" dit le citron. En voilà une bien nulle! Les fruits ne sont pas toujours de très bon goût et je vous conseille de choisir avant d'achever!

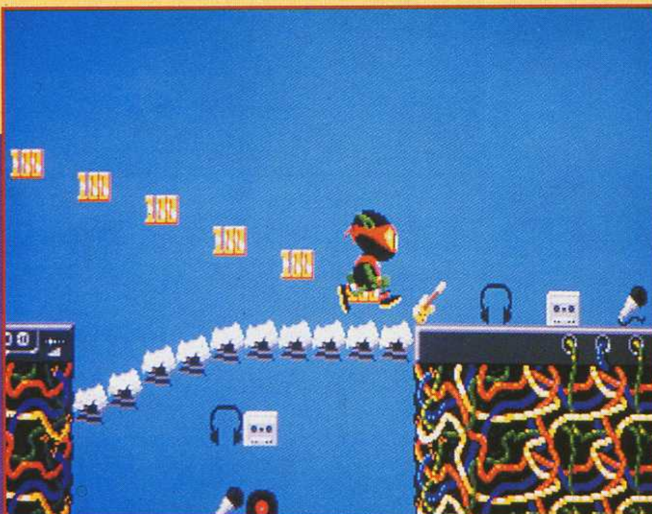
au bord d'un précipice, il fait mine de chuter en perdant l'équilibre. Hormis le scrolling quasi parfait, la jouabilité a été conservée au plus haut point. Le moindre mouvement est immédiatement effectué par notre héros favori et la difficulté est très progressive, d'autant plus qu'il est possible de régler le nombre de "continue" (jusqu'à 5) dans le menu de dé-part. Malgré le nombre impressionnant de sprites affichés simultanément à l'écran, le PC ne ralentit jamais et c'est un véritable plaisir de découvrir qu'un excellent jeu de plates-formes n'est pas irréalisable sur ce maudit PC. A posséder de toute urgence!







LORD CASQUE EN 3 DIMENSIONS



Les ponts sont très éphémères. Impossible de faire demi-tour sous peine de perdre une vie. A ce propos, vous pouvez en gagner quelques-unes supplémentaires dans le jeu.

EDITEUR : GREMLIN

SUR PC



PLATES-FORMES



NOTICE VF:15



2,5MO



640



1 JOUEUR



JOY-CLAVIER





GRAPHISME	16
BRUITAGE	17
MUSIQUE	18
ANIMATION	19
MANIABILITÉ	19
INTERET	18
ORIGINALITÉ	16

- ❑ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO
- ❑ SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

84%

TESTÉ SUR 486/33 EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER PRO

DESERT



Commencez par canarder les prisons, pour créer une brêche, puis les prisonniers sortiront et agiteront les bras en tous sens. Récupérez-les grâce à votre échelle de corde, puis ramenez-les en lieu sûr, sur un transporteur américain.



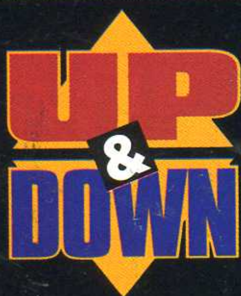
Avant de tomber dans les lecteurs de disquettes d'un Amiga, Desert Strike existait sur consoles. Le jeu ayant eu un très grand succès sur ce format, le grand patron d'Electronic Arts, qui est sacrément intelligent, s'est dit qu'il pourrait se faire encore plus de thunes en sortant le jeu sur micros. Les programmeurs se sont défoncés, sans aucun doute, et le résultat final est tout à fait à la hauteur de ce que nous pouvions attendre. Pour être parfaitement honnête, il est même mieux que ça.

Méchants Zirakiens et Gentils Zaméricains

Le scénario de Desert Strike ne fait pas dans la dentelle. Inutile, d'ailleurs, puisque Desert Strik[e] est un soft d'arcade et de massacre, et qu'avec ce genre d[e] jeux, on n' a pas le temps d[e] s'embrouiller avec des états d'âme. Un ignoble dictateur c'est ainsi qu'il est présente vient de déclencher une guerr[e] au Moyen Orient, dans un pays qui n'est pas cité mais que l'on n'aura pas de mal à identifier. Les américains décident alors d[e] voler au secours des opprimés. Ça leur prend de temps en temps. Mais de temps en temps seulement, ces gens là sont très sélectifs, voyez-vous, il y a opprimés et opprimés dans le cœur d'un chef de la Maison Blanche. Bref, toujours est-il qu'ils vous envoient vous pilote d'un superbe hélicoptère Apache, pour accompli[r] quelques missions qui laisseront pas mal de sang sur le sable du désert.

Le jeu tout entier est divisé en quatre grandes missions, elles-mêmes divisées en plusieurs objectifs. A chaque fois, vous démarrez sur le pont d'une frégate, à courte distance de la côte; à vous de vous envoler pour partir massacrer du méchant.

Pas l'ombre d'une simulation, attention, dans Desert Strike vous pilotez l'hélicoptère au joystick, et vous appuyez sur le bouton de tir pour envoyer, au choix,



▲ Les bruitages et les musiques sont de très grande qualité. Même les menus font des «scroummmf» et «schpuuuufff» magnifiques.

▲ La taille de l'écran fait plaisir à voir. Pour ne pas dégrader les superbes graphismes, il n'y a même pas de tableau de bord ou d'indications quelconques sur la surface de jeu.

▼ Allez, puisqu'il faut toujours râler un petit peu pour que les programmeurs essayent de faire encore mieux la fois suivante, disons que Desert Strike aurait pu être un poil plus rapide. Le jeu ne rame pas, mais parfois on aimerait tracer un peu plus.

STRIKE



LES MISSIONS QUI VOUS ATTENDENT



Détruire les Radars Quelques poignées de radars à exploser, histoire de destabiliser l'ennemi, pour qu'il ait un peu plus de mal à vous repérer, pour que vous ayez plus de facilité à venir le cartonner. Problème tout de même, en général, ils sont bien gardés.



Détruire la centrale électrique Alors là, c'est uniquement pour faire chier les civils, franchement. Parce que les tanks et tous les autres machins qui font du bruit et qui crachent le feu, vous n'allez pas me faire croire qu'ils sont branchés à une prise électrique. Même tri-phasée.



Détruire les bases aériennes Et hop, vous installez votre suprématie dans les airs, ce qui est d'ailleurs le thème principal de la première mission. Ainsi, il n'y aura pas l'ombre d'un avion massacreur ennemi dans les missions suivantes. Ces bases sont assez coriaces car il faut absolument tout raser: avions et bâtiments, et c'est pas du contre-plaqué.



Attaquer les centres de commandement Un peu plus de finesse dans cette mission, vous n'aurez pas à tout raser, à tout exploser, mais bien à placer un petit missile sur le barquement. Affolé, un chef s'enfuit et vous n'avez plus qu'à le capturer pour lui soutirer des informations.



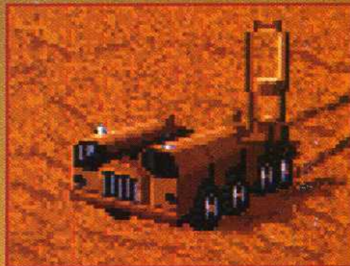
Récupérer votre Agent Secret Bah oui, dans les guerres, on se fait des crasses, on case des bonhommes qui sont, en fait, des saletés d'agents qui balancent tout à l'adversaire. Bref. Essayez de récupérer le vôtre, il vous donnera des informations extrêmement intéressantes.



Libérez les prisonniers politiques Non seulement vous tuez des gens (des méchants, il faut vous en persuader), mais en plus, vous en délivrez d'autres (les gentils, eux). Récupérez les prisonniers, déposez-les en lieu sûr.



Détruire l'Usine d'Armes Chimiques La guerre n'est pas belle, mais parfois elle est encore plus laide. Effacez ce furoncle de la surface du désert.



Enclumer les lance-SCUDs Allez, faites donc le Patriot et éliminez moi tout ces SCUDs. Cela dit, vous devrez les trouver les lance-SCUDs, ils sont bien planqués. Il faut donc capturer des commandants ennemis pour les faire parler.

différents missiles ou quelques bonnes rafales de canon. La vue adoptée pour Desert Strike apporte sa dose de réalisme puisque le jeu est en 3D isométrique. Le sol défile grâce à des scrollings multi-directionnels de bonne qualité, agréablement fluides sans être impressionnants, mais surtout sur toute la surface de l'écran.

L'action, dans Desert Strike est absolument ininterrompue, vous passez votre temps à parcourir le terrain en tous sens, histoire d'aller bombarder un radar, pour détruire un centre de commandement, tout en zigzaguant entre les tirs de vos ennemis. Grand intérêt du jeu, la variété des objets qui se déplacent autour de vous. De nombreux véhicules ennemis, mais aussi tout un tas d'éléments de décors, de bâtiments, ou même de personnages. Les soldats ennemis qui se promènent à pied sont

SUITE

DESERT STRIKE (suite)















d'ailleurs tout à fait hilarants, e
leur tirer dessus est encore plu
jouissif que les voir évoluer.
De très nombreux bruitage
sonores accompagnent le jeu, e
ils sont d'excellentes qualité. L
bruit de l'hélico est extraord
naire, les explosions sont terr
fiantes (visuellement auss
d'ailleurs, les plus réussies qu'
nous ait été donné de voir dan
un jeu), et quelques digitalisa
tions de voix accompagnent l
jeu: cris des hommes qui se fon
descendre, cris des vigies qu
tombent de leurs tours, ou bie
voix féminine qui vous annonc
que vous entrez dans une zon
dangereuse. Les quelque
musiques qui accompagnent l
jeu, en intro ou sur les menus
sont, elles aussi, excellentes
Electronic Arts confirme qu
l'Amiga est une bécane extraor
dinaire au niveau du son, trop
peu exploitée malheureusement.
Tout le charme de Desert Strike
réside dans le fait que le joueu
est presque totalement libre. Il a
des missions à remplir, mais
n'est pas guidé par un scrolling
qui l'emmène face aux ennemis
Le joueur se déplace sur le ter-
rain, chasse l'ennemi, regarde la
carte qui est à sa disposition
mate le radar pour trouver ses
objectifs, et se débrouille
comme il peut. Autre élémen
fort: le stress. Et il est réellemen
présent, vous devrez toujours
faire attention à votre niveau de
fuel, ainsi qu'aux munitions qu'
vous reste. Impossible de tirer
dans tous les sens comme un
dingue, les munitions sont limi-
tées et il faut aller en récupérer
sur le terrain, en permanence.

J'VAIS TE LES CASSER TES SCUDS MOI!

Les quatre grandes missions qu
vous attendent mettent en scène
différents ennemis, différentes
actions. Au fur et à mesure que
vous avancerez dans le jeu, vous
devrez effectuer de plus en plus
d'actions: détruire une usine

PREMIERE CAMPAGNE - LES DIFFERENTES MISSIONS



Pour chaque campagne, vous avez accès à une carte qui vous permet de repérer tous les éléments du jeux. Aussi bien vos objectifs que vos ennemis.



Maintenant, il s'agit de clouer l'adversaire au sol en lui détruisant toutes ses structures aériennes, bases et avions.



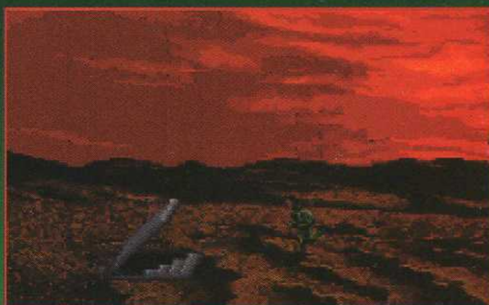
Commençons par détruire les radars plantés dans le sable du désert. Vous aurez, ainsi, plus de facilité à lutter contre vos ennemis.



Un peu plus délicat, détruisez ce bâtiment, puis capturez le commandant qui se trouvait à l'intérieur. Il vous donnera des informations précieuses.



Ensuite, vous irez me cartonner cette petite centrale électrique, histoire de mettre tout le monde dans la daube.



Grâce à votre agent secret vous avez repéré la base secrète. Il ne reste plus qu'à y entrer pour obtenir les plans de vos ennemis.

d'armes chimiques, exploser des radars, délivrer des prisonniers politiques, raser un camp de prisonniers militaires, repérer et mettre en bouillie des lance-missiles SCUDs, la guerre du golfe comme si vous y étiez, avec les morts pixellisés à la place des Kurdes gazés, c'est toujours plus agréable.

Un système de mots-de-passe permet de reprendre une partie au début d'une des quatre campagnes. Heureusement, car le jeu est d'assez haut niveau, pas facile d'arriver à la fin, pas facile de traverser les tableaux sans se faire cartonner toutes les dix secondes. Le challenge est de taille, le jeu n'en est que meilleur.

LE MEILLEUR SOFT DU GENRE

Même si la catégorie est étroite. Même si les jeux d'hélicos en 3D isométriques ne courent ni les rues ni les rayons des magasins, Desert Strike est une véritable référence. Une partie est un pied total, on tire, on vise, ça explose de partout, on se fait cartonner, on s'énerve, on frappe sur son joystick, on frappe sur son ordinateur, on frappe sur son chien, on se roule par terre, mais c'est du bonheur en bloc, de la véritable joie, la fête du massacre, le grand 14 juillet de l'explosion et des machines en feu.

Seb

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

SUR AMIGA

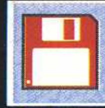


ARCADE





1 MO



3 DISQUETTES



1 JOUEUR



JOY-SOURIS

COMPATIBLE A1200

GRAPHISME	17
BRUITAGE	18
MUSIQUE	17
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	15
INTERET	17
ORIGINALITÉ	15

90%

FLASH

Tous les ans, les programmeurs de Delphine Software créent l'évènement, et ce n'est pas Flashback sur PC qui démentira cette règle d'or. Le jeu, vous en avez forcément entendu parler, que ce soit par un utilisateur Amiga ou Megadrive, tout ceux qui ont approché Flashback de près ont



Le premier niveau dans lequel vous évoluerez vous permettra de vous habituer au maniement du programme. La jungle est pleine de petites plates-formes sur lesquelles vous pourrez vous entraîner à graimper, à sauter et à vous agripper. Quelques ennemis auront la joie de servir de cible, pour votre plus grand plaisir.

forcément pris une claque. Une grosse. Bonne nouvelle, l'équipe de Paul Cuisset ne s'est pas contentée d'une adaptation rapide, à la va vite, et la version PC est tout à fait exceptionnelle. Pour vous éviter de replonger dans vos anciens numéros de Joystick, faisons un petit tour du côté du scénario.

Mange donc de mon laser

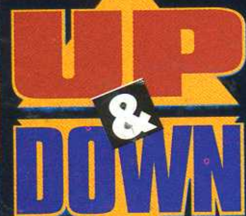
Très franchement, des journées qui commencent comme ça, je préférerais éviter au maximum. Vous étiez tranquillement installé chez vous, un verre d'Alcolo-Foncedé à la main, enfoncé dans votre canapé à suspenseurs en train de regarder l'Holo-Cable, quand deux personnages casqués et armés ont fait irruption dans votre domicile. Grâce à des réflexes primaires puisés on ne sait où, vous avez réussi à prendre la fuite, sous les tirs lasers fournis de vos ennemis

Malheureusement, les affreux cinglés ont poursuivi votre moto B.M.Zaki jusque dans la jungle, continuant à tirer sans cesse, et réussissant finalement à toucher votre engin. La chute fut vertigineuse. Le mal de crâne carabiné. Vous êtes paumé en pleine jungle et vous ne savez franchement pas ce qui vous arrive.

C'est là que Flashback, le jeu, vous fait entrer en scène; vous prenez maintenant le destin de Conrad à plein clavier et, tout au long de l'aventure, vous devrez découvrir toutes les ficelles qui tirent la gigantesque machination dans laquelle vous vous retrouve[z] maintenant.

Jeu d'aventure par son scénario e[t] son déroulement, Flashback n'en es[t] pas moins un jeu d'action où l'o[n] dirige directement le personnage, [le] faisant courir, sauter et tirer en tou[s] sens. L'action est vue de côté, dan[s] de grands tableaux affichés dan[s] une résolution bâtarde made [in] Delphine, et en 64 couleurs. A note[r] au passage, que la version Amig[a] n'en avait que 32. Effectivement, les graphismes sont superbes, auss[i] bien pendant le jeu, qu'avec les scènes cinématiques qui débar[quent] quent régulièrement: pour illustre[r] une progression dans le scénario pour agrémenter certaines de vo[s] actions, notamment quand vou[s] prenez ou manipulez des objets; o[u] encore quand un évènement impor[tant] tant pointe le bout de sa truffe. Ce[s] scènes apportent énormément a[u] jeu, elles installent les touche[s]





▲ Les graphismes des décors sont somptueux. Avec des effets de profondeur et un jeu sur les couleurs absolument superbes.

▲ Les animations du personnage sont non seulement nombreuses, mais surtout exemplaires, le top du top.

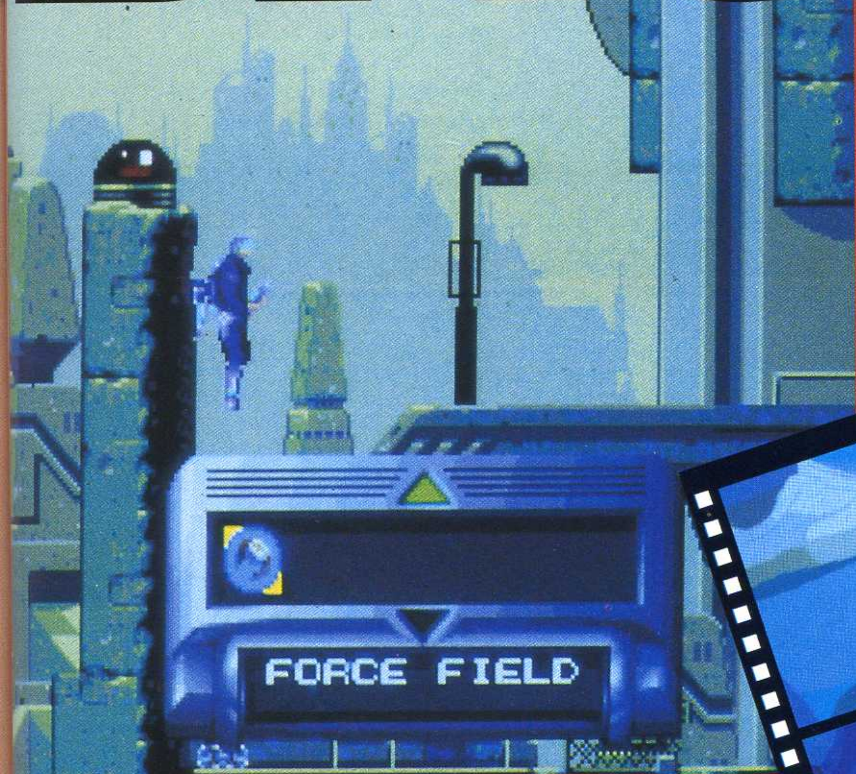
▲ Flashback vient de poser une pierre historique en matière de jeu video.

▲ Flashback dispose d'un scénario intéres[sant] sant et évolutif. Le joueur ne sait presqu[e] rien au départ, et il découvre les choses au fur et à mesure, y compris sur sa propre personnalité.

▼ Non, franchement désolé, mais je ne peux me résoudre à trouver des défauts à Flashback. Le plaisir de jeu est trop puissa[nt]

BACK





son ambiance, ses personnages et ses difficultés. Certains d'entre eux seront plus orientés exploration, d'autres action, et d'autres encore, aventure. Flashback est parfaitement étudié, toutes les couleurs ludiques sont représentées dans un seul et même jeu. Une aventure totale.

Le joueur peut ramasser des objets, un petit système d'inventaire très simple lui permet de choisir, à tout moment, l'objet qu'il a à la main pour l'utiliser, le donner ou encore le lancer. La plupart d s énigmes du jeu reposent

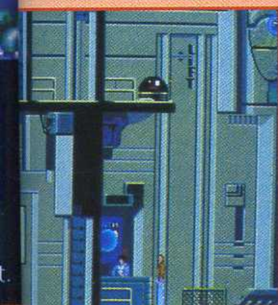


d'ambiance qui enrichissent le scénario du jeu.

Mais ce qui impressionne le plus quand on commence à jouer à Flashback, c'est sans aucun doute les animations du personnage. Renversant. Imaginez le croisement de jeux comme Another World et Prince of Persia, et vous serez encore en dessous de la qualité de Flashback. Conrad court avec une souplesse étourdissante, il saute, se rattrape n'importe où, sort son arme comme Strasky et vide son chargeur comme Hutch, il fait des roulés-boulés, et tout un tas de combinaisons entre tous ces mouvements. De plus, le maniement du personnage, qui, avec une telle richesse, aurait pu être d'une complexité ahurissante, est extrêmement intuitif et ne demande que quelques minutes d'entraînement.

Des tableaux aux graphismes variés

Si le joueur commence dans la jungle, il sera rapidement amené à revenir dans des territoires un peu plus civilisés, mais pas moins dangereux, d'ailleurs. L'action de Flashback se situe, au départ, sur la planète Titan, avec sa jungle, donc, mais aussi avec ses complexes souterrains; mais le joueur ira aussi traîner sur la planète Terre avant de repartir pour une destination inconnue, sur une planète peu accueillante. Chaque monde est composé d'un très grand nombre d'écrans, chacun avec



Après vos péripéties sur la planète Titan, vous réussirez à faire un saut sur la planète Terre, pour le bien de votre enquête. Admirez les décors, les tons magnifiques utilisés pour les murs et tous les décors.

SUITE

FLASHBACK

justement sur ces objets, le joueur doit se débrouiller pour comprendre leur utilisation, pour les donner aux bonnes personnes où pour les mettre au bon endroit. Certains d'entre eux nécessitent des manipulations, charger une pile, brancher une cartouche, il faut alors trouver les autres objets qui permettent d'avancer dans le scénario.

L'action est loin d'être absente de Flashback, et votre personnage sortira son flingue plus d'une fois. Ce qui est un véritable plaisir car les animations de tir, la position du personnage, le bruit du coup de feu, la petite fumée qui sort de l'impact: toute cette séquence est à mourir de bonheur. C'est simple, au début vous passerez votre temps à dégainer pour tirer n'importe, même contre les murs, tellement c'est jouissif.

Une réalisation technique de qualité

Tous les aspects techniques de Flashback sont irréprochables. Les animations sont fluides et rapides, les écrans s'affichent instantanément, le personnage est maniable; bref, il n'y a pas l'ombre de l'ombre d'un point noir sur le tableau. La version que nous avons testée n'était pas finie à 100%; en fait, elle ne contenait pas encore de musiques. Par contre, les bruitages étaient là et ils sont de bonne qualité, avec tout un tas de petits bruits qui accompagnent les bruits de tirs que vous pourrez provoquer.

Le seul moyen que vous avez trouvé pour revenir sur Terre est de participer, et donc tenter de gagner, à un jeu appelé Death Tower, le premier étant effectivement un billet Titan-Terre. Vous serez enfermé dans une tour, en compagnie de robots et de tout un tas de pièges, et vous devrez rejoindre la sortie vivant

Des petits délires techniques ont été intégrés au jeu, comme par exemple le système de zoom qui avait fait sensation sur les précédentes versions. En appuyant sur une simple touche, vous pouvez faire zoomer le programme sur votre personnage. Amusant. Ensuite, si vo tirez, la caméra suivra la balle, toute vitesse et viendra cadrer cible que vous avez cartonné Hilarant.

Flashback est excellent, Flashbac est le jeu qu'il vous faut si vo aimez les softs de qualité. S vous aimez les grosses daube au passage, commencez don à vous inquiéter pour votr santé mentale.

Seb















EDITEUR : DELPHINE SOFTWARE

SUR PC

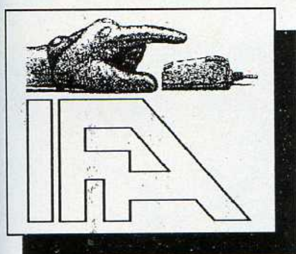
GRAPHISME	16
BRUITAGE	15
MUSIQUE	--
ANIMATION	19
MANIABILITÉ	16
INTERET	17
ORIGINALITÉ	16

92%

TESTÉ SUR UN 486/33 EN MODE VGA

FLASHBACK 2

Il est encore beaucoup trop tôt pour en parler longuement, mais sachez que d'ores et déjà, l'équipe qui a développé Flashback travaille sur Flashback 2. Nous ne savons encore rien du tout sur le jeu lui-même, mais comptez sur nous pour torturer les programmeurs et obtenir le maximum d'informations. Le soft devrait sortir en début d'année 94. Vous avez le temps de jouer à Flashback, premier du nom.



La meilleure sélection de logiciels du Domaine Public

Une mine d'or pour votre micro Atari ST, Amiga, Compatibles PC et Macintosh

Ces logiciels sont également disponibles sur : 3615 IFA et 3615 GRATICIEL

EXTRAIT DU CATALOGUE ATARI COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES

DISQUETTE ST 021
LOGITHEQUE : le meilleur utilitaire connu pour gérer votre liste de disquettes.

DISQUETTE ST 024
MASTER BREAK et BALLZONE : une compilation de deux très bons casse briques.

DISQUETTE ST 119
COMPTABILITÉ DOMESTIQUE : une excellente comptabilité qui conviendra aussi bien à votre budget personnel qu'à un petit commerce.

DISQUETTE ST 143
PENGUY : un très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez, vous êtes cuit.

DISQUETTE ST 285
SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. De quoi passer de longues soirées. Sur STF uniquement.

DISUQUETTE ST 318
OPUS : un très bon tableur en version Française.

DISQUETTE ST 322
LA VIE DU LAC ; éducatif sur la vie des lacs et des rivières, réalisé à l'initiative de EDF, entièrement en Français et très intéressant.

DISQUETTE ST339
INTRO CONCEPT : un excellent logiciel qui vous permettra de réaliser en quelques minutes vos propres intros et démos (Images + sprites + musique + scrolling). Et en plus c'est un logiciel Français.

DISQUETTE ST 422
ASTROLOGIE CHINOISE : un très bon logiciel pour faire votre thème astral selon les lois de l'astrologie chinoise. Ce logiciel est entièrement en Français et simple d'utilisation, ce qui le rend accessible à tous.

DISQUETTE ST 423
CONJUGUE : utilitaire qui vous aidera à conjuguer la plupart des verbes de la langue Française. Un très bon logiciel éducatif.

DISQUETTE ST 425
SYNTHETICS ARTS v2.02 : un superbe logiciel de dessin, qui devait être commercialisé... Compatible Néochrome et en Français.

DISQUETTE ST 442
MAD BALL : casse briques offrant de multiples options, fourni avec son éditeur de tableaux. En Français.

EXTRAIT DU CATALOGUE AMIGA COMPTANT PLUS DE 1000 DISQUETTES

DISQUETTE AM 439
LA BONNE PAYE : adaptation du jeu de société du même nom. Vous devez gérer votre budget mieux que vos adversaires. A la fin du temps imparti, celui qui possède le plus d'argent a gagné la partie. Logiciel entièrement en Français.

DISQUETTE AM 443
WORD COMPIL : cette disquette ne contient pas moins de trois éditeurs de texte, et pas des moindre puisqu'il s'agit de Text Plus V2.2E, TextED v2.9, et Dme V1.35. Un bon ensemble de programmes pour ceux qui écrivent beaucoup.

DISQUETTE AM 445
AMIGA SOURCE EDITEUR v1.0 : un excellent éditeur de texte qui vous permettra de rédiger documents ou sources avec un maximum de 6000 lignes. Ce logiciel est entièrement en Français et offre les options principales des bons traitement de texte.

DISQUETTE AM 455
DR MARIO : un nouveau clône de Tétris absolument génial.

DISQUETTE AM 458
SPERRGEBIET v2.512 : un excellent jeu de plateau avec son éditeur de tableaux. Graphismes très soignés.

DISQUETTE AM 464
DONKEY KONG : une très bonne adaptation de ce classique jeu de café qu'on ne présente plus.

DISQUETTE AM 471
MOVEM : un bon jeu de réfléxion inspiré du célèbre Sokoban sur PC. Vous devez pousser des objets sur les emplacements qui leur sont réservés.

DISQUETTE AM 472
COLORIS : un clône de Columns. Vous devez empiler des cubes et constituer des lignes de couleur. Un excellent jeu de réflexion.

DISQUETTE AM 475
BLOCK BUSTER II : voilà un superbe casse briques, mais très rapide.

DISQUETTE AM 476
INTACT : superbe shoot them up en scrolling vertical, aux graphismes très agréables. Un must.

DISQUETTE AM 479
MICROBES : un excellent jeu d'arcade... de quoi passer les longues soirées d'hiver...

EXTRAIT DU CATALOGUE PC COMPTANT PLUS DE 600 DISQUETTES

DISQUETTE PC 503
GALACTIX : ce très beau jeu de tir vous en met plein la vue et plein les oreilles (si vous possèdez une carte Adlib). Nécessite un disk dur et une carte VGA.

DISQUETTE PC 427
ANGLAIS v3 : un des meilleurs logiciels éducatifs en Shareware. d'un concept très original, un prof très ironique vous guidera au cours de vos tests. Avec un tel prof, vous allez faire de fabuleux progrès en Anglais... de toute façon vous n'aurez pas le choix... Superbe. Version libre essai. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 505
ESPAGNOL v3.20 : la même chose que la disquette ci-dessus mais pour apprendre l'espagnol.

DISQUETTE PC 506
REP92 : un excellent répertoire simple à utiliser. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 507
LOGICIEL : un excellent logiciel pour faire l'inventaire de tous vos logiciels. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 508
AGENDA : gestion de vos rendez-vous et carnet d'adresses. Une très bonne réalisation. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 519
EQUALITY : un excellent jeu de réflexion dans lequel vous devrez reproduire des figures et éviter le déséquilibre d'une balance. Les graphismes sont agréables et en VGA. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 509
GESBOOK : logiciel de gestion de bibliothèque capable de gérer les livres qui sont sortis en prêts. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 510
VIDEO : l'indispensable pour bien gérer votre logithèque ou mieux, votre commerce de location de cassettes vidéo. Entièrement en Français.

DISQUETTE PC 511
CAVE : voilà le logiciel idéal pour gérer convenablement votre cave. En Français.

DISQUETTE PC 512
MEDIA : une base de données qui vous permettra de gérer tous vos documents quels qu'ils soient. Entièrement en Français.

EXTRAIT DU CATALOGUE MACINTOSH

DISQUETTE MAC 006
Compilation de 8 logiciels entièrement en Français. Vous y trouverez jeux, éducatifs et utilitaires divers.

DISQUETTE MAC 025
OXYD : un excellent jeu de réflexion et de stratégie à possèder absolument. En Français.

DISQUETTE MAC 026
FORM IT v1.3 : vet utilitaire vous permettra de créer des formulaires tels que factures, certificats, bons de commande et bordereaux de tous types.

DISQUETTE MAC 027
THE SCRABBLEUR v1.1 : une excellente adaptation du célèbre jeu de Scrabble, à possèder de toute urgence. Entièrement en Français.

Avis aux programmeurs.
Vous avez développé un logiciel de jeu, un utilitaire, ou encore un éducatif et cherchez un bon moyen de distribution. IFA vous propose de distribuer vos créations de différentes manières. Soit en Shareware, soit en Freeware, ou bien en édition dans un package professionnel sous le label IFA.

Rubans imprimante
Star NL10........ 25 Frs pièce
2 achetés = 1 gratuit

Lecteur interne Atari	540 Frs
Lecteur externe Atari	570 Frs
Lecteur externe Atari 5,25"	550 Frs
Extension 512Ko Atari STF	510 Frs
Lecteur interne Amiga	560 Frs
Lecteur externe Amiga	580 Frs
Extension 512Ko A500	280 Frs
Extension 512Ko A500 horloge	320 Frs
Extension 1,5Mo A500 horloge	890 Frs
Extension 1Mo A500+	500 Frs
Extension 1Mo A600	500 Frs
Souris Atari/Amiga/PC	200 Frs
Support écran pivotant	220 Frs
Boîte rangement 50 x 3,5"	60 Frs
Scanner Amiga/Atari	1290 Frs
Scanner PC Dexxa	990 Frs
Imprim. jet d'encre Printjet	1239 Frs
Kit de nettoyage pour souris	50 Frs
Disquette de nettoyage	50 Frs
Hardcopieur Solo Atari	299 Frs
Harcopieur Turbo Blitz Atari	230 Frs
Filtre écran 14" Nylon	160 Frs
Filtre écran 14" Verre	400 Frs
Support écran 12"	180 Frs
Support écran 14"	220 Frs
Tapis de souris	40 Frs
Ultimate Ripper	299 Frs

Bon de Commande à retourner à IFA, 549 Route Nationale 59680 Cerfontaine (Tel : 27-65-58-11 Fax : 27-65-86-11)

Je commande les disquettes suivantes :
....
....

Disquettes Atari ST : 33 Frs pièce Comp. PC : 33 Frs pièce
Macintosh : 40 Frs pièce Amiga : 25 Frs pièce
5 disquettes commandées = la 6ème gratuite
Frais de port disquettes Domaine Public : 25 Frs par commande
Frais de port matériel : 40 Frs par commande
Règlement :
O Chèque O Mandat O Contre remboursement (ajouter 40 Frs)

JOY²

Je désire recevoir :
Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Sharewares (contre 10Frs en timbres) pour : O Atari O PC et Comp. O Amiga O Macintosh

Le logiciel de téléchargement (contre 10Frs en timbres) :
MOON 3615 GRATICIEL : O Atari O PC et Comp. O Macintosh O Amiga
QUICKER 3615 IFA : O Atari O PC et Comp. O Macintosh

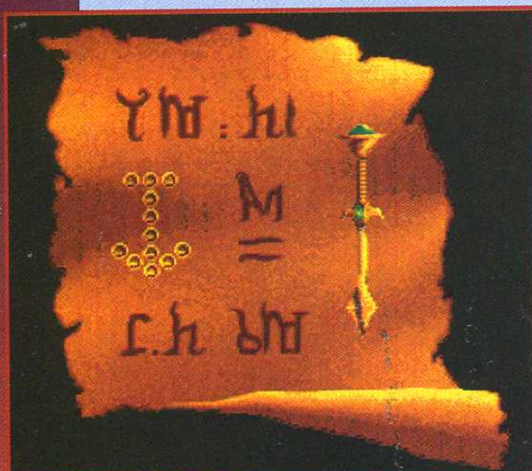
O Le câble de téléchargement à 75 Frs
O Le catalogue Matériel et Consommables (contre 10 Frs en timbres)

Nom .... Prénom ....
Rue ....
Code Postal .... Ville ....

ENTI



Vous pouvez augmenter la puissance de vos armes en collectionnant les items adéquates. En revanche, il est impossible d'obtenir plus de trois tirs simultanés



les parchemins vous livrent quelques indices sur l'emplacement du Sceptre de Bismuth.

Eh bien ce n'est pas trop tôt! Depuis le temps que l'on vous en parle! Ce nouveau jeu, mi arcade, mi plateformes, risque de vous donner pas mal de fil à retordre avec des milliards de tableaux, des pièges tous les mètres et des tonnes de monstres immondes et répugnants.

Entity est en fait une terrible créature se nourrissant de l'énergie des planètes. Enfermé depuis des millénaires au fin fond de la galaxie par le sage Milgram, l'ordure est récemment parvenue à s'échapper de sa prison. Ce pauvre monstre n'ayant pas mangé depuis bien longtemps, s'attaque directement à la planète Xérès et l'engloutit entièrement. Mais ce n'est que le début de son festin car la bête est fort rancunière et ne pense qu'à une chose: se venger en bouffant purement et simplement notre chère planète. Devant le danger imminent, Milgram le sage fait appel à sa fille Anthémis et lui confie le sort de la Terre. La charmante demoiselle aux formes avantageuses se prépare alors pour la bataille. Elle devra traverser cinq mondes, débusquer les sceptres de Bismuth et s'emparer du boomerang d'Erinwhé, la seule arme capable de dilapider cette vermine d'Entity.

OH BEN C'EST BEAU ÇA MON GARS!

Le premier niveau se déroule au milieu de la forêt tropicale.



Voici l'arme la plus fabuleuse du jeu. L'éclair tourne tranquillement autour de vos mains et dès qu'un ennemi approche, il fonce littéralement dessus pour l'exterminer. A voir absolument!

UP & DOWN

▲Entity est d'une beauté à tomber par terre. Le décors est d'une finesse incroyable et les couleurs sont de très bon goût.
▲Les monstres sont très originaux. On se demande d'ailleurs où les designers sont allé les chercher!
▲Les bruitages sont très sympas
▼La musique est superbe mais prend très vite la tête
▼L'action est trop répétitive et pas assez rapide

TY



Les plateformes disparaissent dès que l'on saute sur la suivante et certaines d'entre elles s'enfoncent inexorablement dans les entrailles de la terre. Le soft ne gère pas très bien l'emplacement d'Anthémis et il n'est pas rare de tomber "à côté" du plateau.

LES MONSTRES DE FIN DE NIVEAUX



3ème niveau :
Méfiez-vous de ce monstre fort bizarre, il a la tête ailleurs. En clair et sans décodeur, il se scinde en deux parties pour mieux vous pulvériser.



1er Niveau :
Bien que son aspect soit des plus inquiétant, ce tyranosaure n'est pas si méchant. Une animation remarquable!

2ème niveau :
Cette organe vous décharge toute sa purée sur la tronche. Lorsque l'on s'approche de lui, les projectiles suspects se transforment en boulettes





4ème Niveau :
Cette arraignée est terrifiante. Elle se dresse sur ses pattes velues pour vous cracher son venin.

SUITE

ENTITY



Un écran d'introduction apparaît entre chaque niveau.

D'emblée, de petits parasites viennent se glisser entre vos jambes et vous suivent sans cesse. On est immédiatement saisi par la beauté des graphismes : "Ohhhhhh! Comme c'est bôôô!!". Les arbres sont verts avec plein de feuilles et les rochers sont si réalistes que l'on aurait presque envie d'en saisir un au passage. Mais ce n'est qu'un début! Il suffit d'apercevoir les tous premiers monstres pour apprécier pleinement le fabuleux travail des dessinateurs. Ils sont la plupart du temps d'une originalité débordante et d'une taille très honorable. Chaque stage est immense et court sur une bonne trentaine d'écrans en largeur et jusqu'à cinq de haut! Autant vous dire que vous n'avez pas fini de vous amuser. Chacun des cinq niveaux s'achève avec l'affrontement du désormais classique monstre de fin, et là, je dois bien dire que je me suis pris une méga claque. Jamais je n'avais vu de stremons aussi impressionnants sur Amiga. Il faut le voir pour le croire! Pour vous aider dans votre quête, un grand nombre d'options peut être récolté au fur et à mesure de votre progression. Il est ainsi possible de changer d'arme, de renforcer son tir, de faire apparaître tout un tas de plateformes ou encore de se téléporter. Les armes disponibles ne sont pas nombreuses mais n'en demeurent pas moins très efficaces. De plus, leur puissance peut être doublée où triplée suivant votre agilité.

Les monstres des niveaux suivants sont tout aussi remarquables. Du bleurk en ski au bilourte à poil, vous allez en prendre plein la gueule pour pas un rond!

Mais (il y a toujours un mais) personne n'est parfait dans le meilleur des mondes. Si le scrolling est agréable, la maniabilité de la gonzesse laisse quelquefois à désirer. Par exemple, il est impossible de doser la puissance d'un saut. Bref, tout cela demande un sacré coup de patte. Un autre problème



Les tableaux sont toujours très beaux et les décors changent souvent. Malheureusement, on a l'impression de faire quelquefois du sur-place: les parasites viennent sempiternellement vous ralentir.

Huummmmmmm ! Touche pas Danbiss ou je t'éclate!





ANTHEMIS

Vous me croirez si vous voulez, mais Anthémis existe bel et bien! La preuve? je l'ai rencontré! En fait, le scénario d'Entity est tiré d'une anédocte rigolote. Le père d'Anthémis, charcutier à Valbonne, est également un redoutable chasseur. Un jour de printemps, où il s'apprêtait à entamer un course effrénée en pleine forêt, Michel (son père) est tombé nez à nez avec l'unique spécimen d'Entityanorus, répertorié par l'Institut National de Zoologie. Pour vous donner une petite idée de la chose, cette bestiole pleine de poils, mesure tout de même plus de quatre mètres de long et repose sur ses six pattes. Bref, de quoi faire flipper n'importe quel humain normalement constitué. Mais ce cher Michel n'est pas homme à se débalonner. Fier de son expérience en boucherie et de son excellente précision de chasseur, il saisit son arme et tua l'impressionnant animal. Mais le malheureux déchanta bien vite, lorsqu'un garde forestier, accompagné de deux policiers, vînt chercher Michel pour le mener tout droit en prison. Eh oui! On ne tue pas une race en voie de disparition sans s'attirer de gros problèmes. C'est alors qu'Anthémis a eu une idée géniale: concevoir un jeu à partir de cette incroyable mésaventure et récolter l'argent des ventes pour payer l'amende de 500 000 francs, à la suite de quoi, son père retrouvera sa liberté! La société Loriciel reversera donc dix pour cent de chaque exemplaire vendu à la ravissante Anthémis. Merci Loriciel!

pointe rapidement le bout de son nez: l'action est assez répétitive. En effet, les monstres ne sont pas toujours nombreux mais très coriaces. Il faut alors zoner sur place pendant pas mal de temps pour mettre fin à la vague d'envahisseurs. Résultat des courses, on a l'impression de faire du sur place et la musique, pourtant géniale, devient vite stressante. Quand on connait la taille d'un niveau, c'est pas très cool. Heureusement, le nombre colossal de bruitages et l'intérêt du soft finissent par faire oublier ces quelques défauts importants.

Si vous êtes un fan d'arcade et de plateforme, Entity ne peut que vous plaire...

LORD CASQUE NOIR



EDITEUR : LORICIEL

SUR AMIGA 500/600/1200


PLATES-FORMES


NOTICE VF


512 KO


4 DISQUETTES


1 JOUEUR


SOURIS

GRAPHISME	19
BRUITAGE	07
MUSIQUE	16
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	14
INTERET	17
ORIGINALITÉ	13

81%

COMBAT A

Votre copilote ne sert pas à grand-chose. D'ailleurs il s'emmerde tellement qu'il regarde dehors... Quel looser !





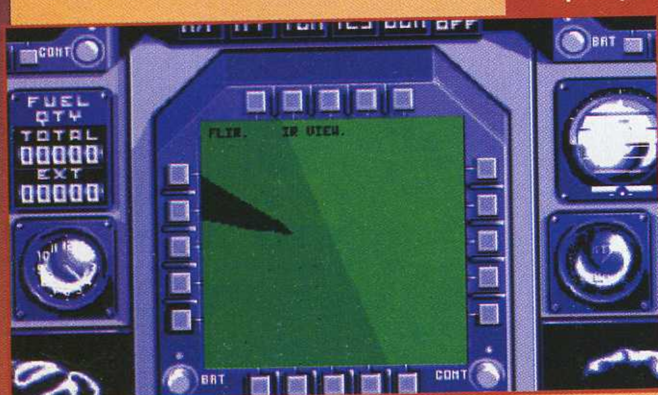
les vues dur cockpit sont très dégagées. Il est possible de tourner la tête comme le ferait un vrai pilote et de mater tout autour de l'avion. Les missiles laissent d'épaisses traces de fumée.

Psygnosis n'est pas, à proprement parler, le spécialiste du simulateur de vol et pourtant... Combat Air Patrol vous invite à revivre les récents évènements de la guerre du Golf en vous plaçant aux commandes des deux meilleurs appareils de l'armée américaine.

THE MISSIONS

Votre tâche principale consiste à bouter les envahisseurs en dehors du Koweït. Pour parvenir à vos fins, l'armée met à votre disposition toute une flotte d'appareils ainsi que l'USS THEODORE ROOSEVELT (CVN-71), un porte-avion de l'U.S. Navy. Cet énorme bateau peu emporter jusqu'à 85 appareils et possède une très bonne défense aérienne. De quoi faire une guéguerre tranquille à notre copain Saddam! Si vous choisissez d'entamer l'intégralité d'une campagne, vous devrez, en plus de votre job de pilote, diriger l'ensemble des opérations terrestres. Mais Combat Air Patrol reste avant tout un simula-

Les affichages MFD (Multi Fonction Display) sont nombreux. Deux parmi les six autres disponibles: une vue de la carte et de la caméra à infra-rouge. Le F14 ne dispose que d'un seul écran plus limité.



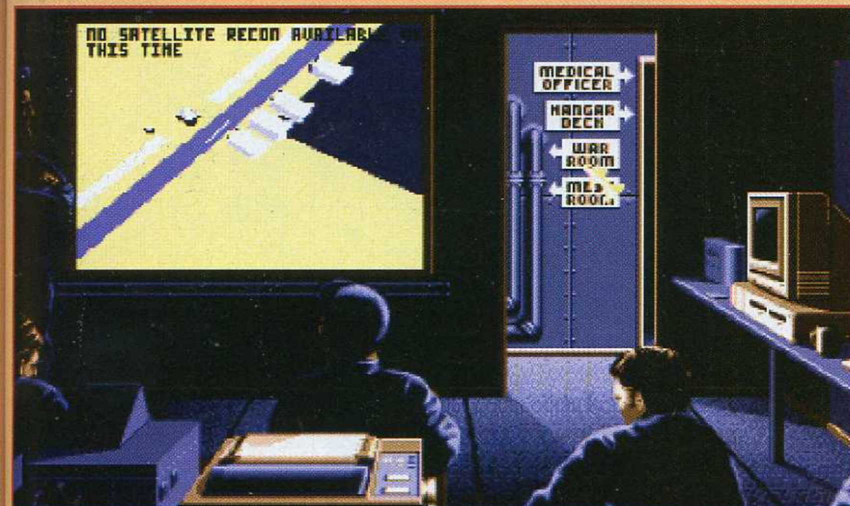


UP & DOWN

- ▲ Une animation exceptionnelle. On se croirait sur un PC, c'est pour dire!
- ▲ Les détails au sol sont nombreux et les objets sont très détaillés.
- ▲ Les bruitages et les digits vocales renforcent la qualité de la simulation.
- ▲ L'instrumentation de l'appareil est très complète.
- ▲ Les vues intérieures sont à tomber par terre. On peut faire le tour du cockpit progressivement.
- ▼ Encore un scénario basé sur la guerre du Golf.

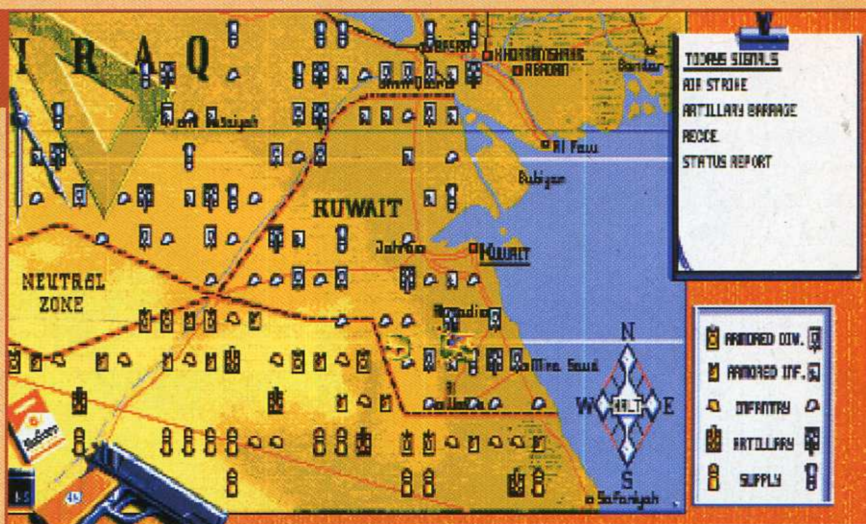
IR PATROL





La salle principale. Elle vous donne accès aux autres bâtiments de la base. C'est également ici que vous sera fourni un briefing complet de la mission. Les instructions apparaissent dans l'écran géant avec un film 3D représentant les cibles à atteindre.

En mode campagne, vous pouvez donner des ordres à vos troupes en les sélectionnant sur la carte.

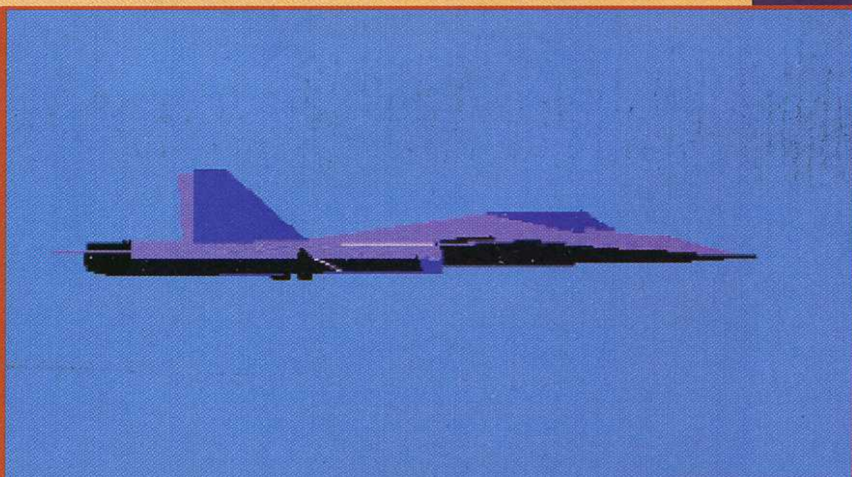


teur de vol! Suivant le type de mission à acomplir, vous devrez sélectionner l'un des deux types d'appareils. Le F18 convient parfaitement pour les attaques au sol. Le F14 se prête plus facilement aux affrontements aériens, grâce à son agilité hors du commun. Avant toute chose, vous devez vous rendre dans la salle de briefing où vous seront livrées les instructions relatives à la mission. Un rétroprojecteur affiche les films des cibles à atteindre ainsi que les Waypoints à emprunter. Une carte détaillée du Koweït est accessible dans la "War room". Elle vous renseigne sur les positions de l'ennemi ainsi que sur les vôtres. En mode campagne, vous pouvez organiser la stratégie générale des opérations en cliquant, à la manière d'un wargame, sur les pions à déplacer. Une deuxième carte, en trois dimensions cette fois-ci, vous indique avec précision la route à suivre. A ce propos, on peut la tourner dans tous les sens pour zieuter sa route dans le moindre détail. Si une mission vous paraît un peu difficile, il suffit de rendre une petite visite à la charmante infirmière qui vous exemptera sur le champ. Mais n'en abusez pas, vous pourriez le regretter...

La dernière étape consiste à armer votre avion jusqu'aux dents, mais les possibilités sont nombreuses et ce n'est pas chose facile! L'ordinateur peut s'en charger grâce à l'option "Default".

LA SIMULATION

Chacun des appareils possède différentes caractéristiques et une instrumentation qui lui est propre. Le HUD est une projection des para-

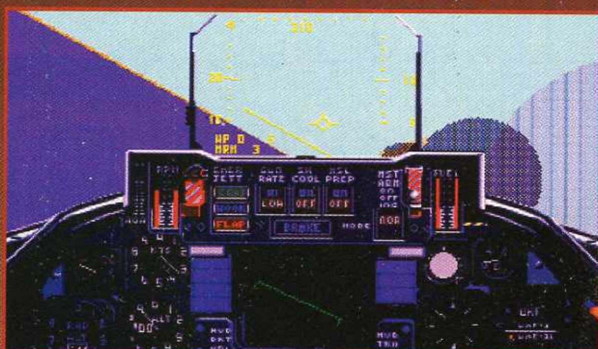


Sur cette vue externe, vous pouvez vous rendre compte par vous-même de la richesse des détails. Malgré cette finesse graphique, l'animation reste fluide et réaliste.

SUITE

LE F18 HORNET ET LE F-14 TOMCAT

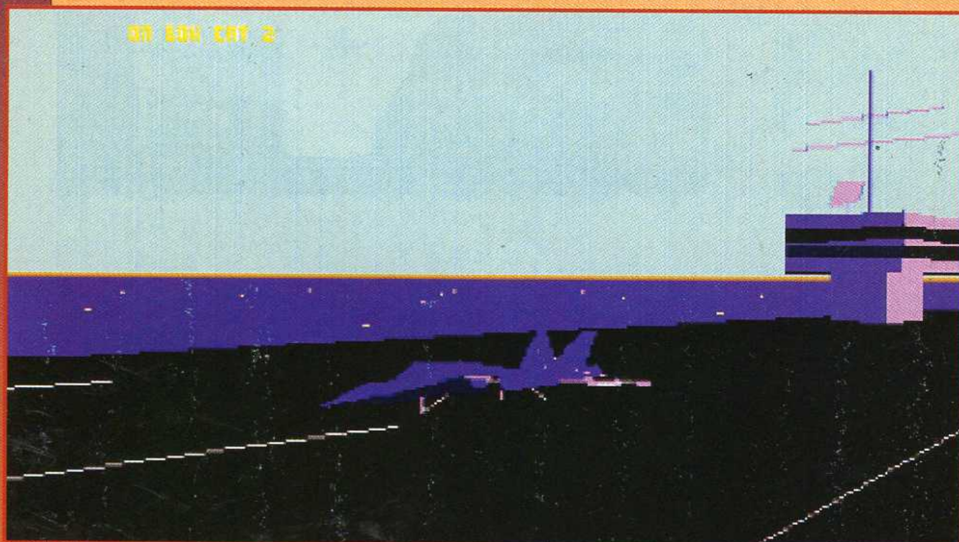




Cet aéronef développé par les firmes McDonnell Douglas et Northrop a été conçu, à l'origine, pour équiper l'U.S. Navy. Ce chasseur/bombardier est propulsé par deux réacteurs General Electric de 15 tonnes chacun. Sa vitesse de pointe avoisine Mach 2! Son utilisation au sein de l'U.S. Air Force a nécessité un redesign de l'appareil. Les ailes et le fuselage ont été renforcés pour pouvoir emporter de plus lourdes charges. Son armement est à base de missiles air/air et air/sol et complété par un canon M61 monté au centre du cône avant du fuselage. Ses missions sont principalement des attaques au sol.

Construit par l'avionneur Grumman, est un chasseur/intercepteur. Il est équipé de deux moteurs Pratt&Whitney d' une poussée respective de 9 tonnes, capables de le propulser à plus de Mach 2.3. De telles performances placent le F-14 comme l'un des chasseurs les plus rapides du monde, mais c'est également un appareil d'une grande maniabilité. Son armement et ses instruments de détection , contrôlé par le système AWG9, lui permettent de repérer la bagatelle de vingt cibles simultanément et d'en sélectionner six d'entre elles en mode attaque. De plus, sa puissance autorise le transport de charges importantes pour le combat air/air.

mètres de vol sur la verrière de l'aéronef. Vous pourrez y apercevoir la vitesse, l'altitude, le compas, le régime moteur et votre viseur. Un système EFIS MFD peut être commuté sur différents modes. On peut ainsi obtenir, sur l'écran cathodique, plein de trucs super utile comme une retransmission de la visée à infra rouge. Les autres indicateurs sont tout ce qu'il y a de plus ordinaire: température, angle d'attaque, vitesse ascensionnelle...
Vous devez effectuer chaque mission dans son ordre chronologique en suivant les Waypoints établis lors du briefing. Lorsque vous repérez une première cible, vous devez la locker pour lui balancer un missile en pleine poire. Bref, on s'y croirait.



La plupart du temps, vous prendrez votre envol d'un porte-avion. Le programme offre un grand nombre de vues extérieures. On peut également zoomer à donf.

UNE ANIMATION QUI DECOIFFE

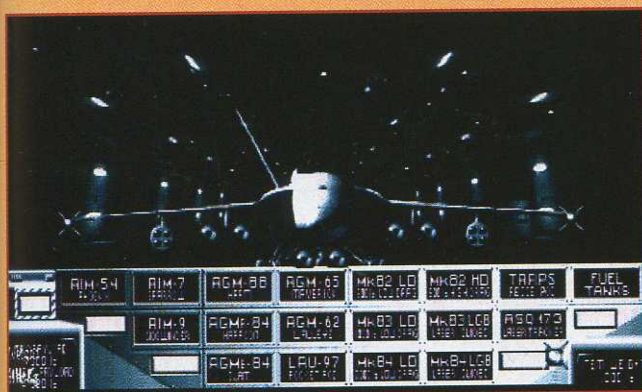
Le côté suprenant du programme vient, en fait, de la qualité de sa réalisation. Les missions sont intéressantes et l'animation décoiffe carrément. Malgré le nombre de détails impressionnants, elle ne ralentit pas d'un poil. Allez, je vous donne un exemple: les missiles laissent un épais nuage de fumée d'un réalisme saisissant. De plus, les programmeurs ont inclus un maximum de vues pour repérer l'ennemi plus facilement. Celle du cockpit offre un champ de vision hors du commun en autorisant un tour complet sur soi-même et au pixel près! Pour ce qui est des caméras extérieures, vous pouvez mater l'appareil de tous les côtés et zoomer sur le décor. On croirait un simulateur tournant su PC (LA machine des simulateurs par exellence). Bien entendu, on peut se voir de l'appareil ennemi, jeter un oeil sur un missile.... Je ne vous parle pas des



Voilà une option géniale: si vous flippez comme un chien du bronx, vous pouvez allez voir l'infirmière qui vous retiendra au sol. Vos troupes combattront alors sans vous. N'en abusez pas car vous pourriez être considéré comme poltron et traduit devant la Cour Martiale.

éclairages de tableau de bord et autre accélérateur de temps. Par la rapidité de l'affichage, la maniabilité de l'aéronef est quasi parfaite et le plaisir n'en est que plus grand! Si vous êtes un inconditionnel du pilotage, vous ne serez pas déçu du voyage! Un jeu vraiment superbe...

LORD CASQUE NOIR



EDITEUR : PSYGNOSIS

SUR AMIGA


SIMULATEUR


NOTICE VO


1 MO


2 DISQUETTES


1 JOUEUR


JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	16
BRUITAGE	18
MUSIQUE	17
ANIMATION	19
MANIABILITÉ	18
INTERET	16
ORIGINALITÉ	12

90%

SLEEPW

Après l'Amiga, c'est au tour du PC. Ce nouveau programme d'Ocean va vous entraîner dans un véritable périple où vous n'aurez pas un seul instant de répit. Vous incarnez Ralph, un chien, qui doit porter secours à son maître. Lee, le maître en question, est un gosse complètement givré, qui passe le plus clair de son temps sur les toits de la ville. Heureusement pour Lee, Ralph n'est pas un toutou ordinaire et il veille sur lui et sur ses lubies. A l'instant même où l'enfant quitte son lit, Ralph se lance tête baissée sur ses traces. Son but? Eviter de réveiller le somnambule en dégageant la route de tout obstacle. C'est drôlement dangereux de réveiller un mec qui dort. J'ai essayé avec Mic, je me suis pris deux baffes dans la gueule, un Playmobil dans l'oeil et un tract vantant les bienfaits du papier recyclé sur les forêts pleines d'indiens.



Vous devrez user d'une grande stratégie et faire preuve de rapidité. Il faut se manier le derche et pousser le rocher devant la bouche d'incendie avant que le morpion ne s'en prenne plein la tronche.

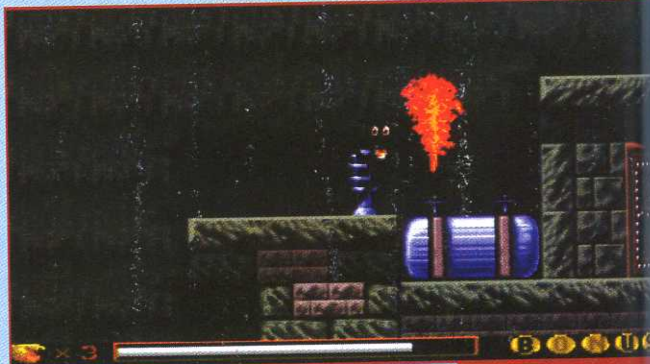
HOME SLEEP HOME

Pour parvenir à ses fins, le chien se voit doter de toutes sortes de pouvoirs. Il peut sauter, ramper, courir, faire le pont, cramer, se faire aplatir la tronche, griller les feux rouges, pousser les cailloux, assommer les adversaires à coup de massue et pisser sur les lampadaires. Le môme, quant à lui, ne sait qu'avancer sans cesse, sans jamais savoir où il pose ses petits petons. Autant vous dire qu'il y a du pain sur la planche! En revanche, Ralph est absolument increvable. Rien ne l'arrête! Vous allez devoir fermer les trappes et pousser des portes. Une erreur et c'est le morpion qui trinque. Pour diriger le gosse, vous pouvez le pousser à contre sens, inverser sa marche ou lui flanquer de superbes coups de pied au cul pour le faire grimper d'un étage. Pour corser le tout, Lee donne dans le funambulisme. Les fils électriques de la ville font office de tremplin mais n'acceptent qu'une personne à la fois. Synchronisation et réflexe sont de rigueur.

Les autres tableaux vous réservent d'autres surprises. La Jungle renferme de curieux animaux, le chan-

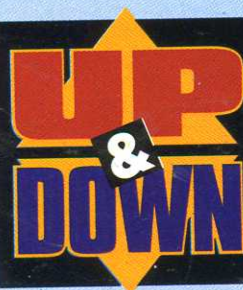
Ralph est un grand sportif. Il est surtout prêt à tout, le toutou. Quelle vie de chien! Et dire que le mien ne pense qu'à bouffer et à roupiller. En plus, il pue drôlement mon chien!





Ah ben merde! Le débard est en train de griller. Ça pue le roussi à dix bornes à la ronde. Une seule solution pour éviter ce genre de pièges: l'expérience mon gars, l'expérience!

Les
d'



▲ Le soft est des plus originaux!
▲ Les graphismes, bien qu'un peu sombres, sont très réussis.
▲ L'animation des sprites est très soignée et le scrolling est surprenant.

▼ Les bruitages ne sont pas très bons lorsqu'ils ne sont pas inexistants
▼ on ne peut pas sauver une partie et l'action répétitive devient lassante.

WALKER

Les programmeurs ont eu l'excellente, que dis-je, la fabuleuse idée d'inclure un tableau d'entraînement. Vous pouvez prendre le soft en main sans vous soucier de quoi que ce soit!





La carte vous indique votre position et celle de Lee. N'hésitez pas à la consulter souvent, on a une fâcheuse tendance à se perdre dans tout ce boxon

tier est un vrai labyrinthe... Tout au long de chaque niveau, vous pouvez récolter une multitude de bonus. Eh oui mes amis, comme tout jeu de plateforme qui se respecte, SleepWalker comprend quelques niveaux cachés offrant des tonnes de trucs déments!
Au premier abord, Sleepwalker parait assez pauvre. Les ennemis sont quasi inexistants et l'action n'est pas très violente. Grave erreur, les moments de panique sont nombreux, et le jeu demande une forte dose de concentration.

UNE BONNE REALISATION

Lorsqu'un tel programme se voit adapté sur PC, de nombreux points sont à craindre. Certes, les compatibles sont des machines puissantes mais côté action, ça laisse souvent à désirer! Oh joie, le scrolling est splendide, l'animation parfaite et les graphismes plus que corrects. Le chien est à hurler de rire avec ses freinages de dernière minute et sa tronche de flippé! A la façon d'un dessin animé, on le voit chuter dans le vide, perdre l'équilibre, courir comme un dératé et tirer la langue sur toute sa longueur... C'est absolument génial! Mais SleepWalker souffre malgré tout de deux défauts majeurs. Tout d'abord, le son ! Si la musique de départ est une petite merveille (digits sonores...), les bruitages, à l'intérieur même du soft, sont d'une pauvreté à peine croyable. Hormis les quelques bruitages provoqués par la mise en action de certains éléments (fermeture de trappe...), vous devrez vous contenter du plus grand des silences. Ne comptez surtout pas sur une quelconque musique d'accompagnement, il n'y en a pas! Malgré tout, SleepWalker reste un jeu superbe qui mérite toute votre attention!

LORD CASQUE ROUTE

Une animation entre chaque niveau vous indique le nom du lieu vers lequel vous vous dirigez.




PLATES-FORMES

NOTICE VF:15

4MO

640 KO

1 JOUEUR


JOY-CLAVIER



- ■ S.BLASTER
- ☐ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ☐ ROLAND MT 32
- ☐ SOUND SOURCE
- ☐ COVOX
- ☐ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ☐ VGA ■ SVGA ☐

EDITEUR : OCEAN
SUR PC

GRAPHISME	17
BRUITAGE	07
MUSIQUE	17
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	17
INTERET	16
ORIGINALITÉ	17

84%

PREHIS



Que de bouffe mes amis! De quoi se faire klonker l'estomac...

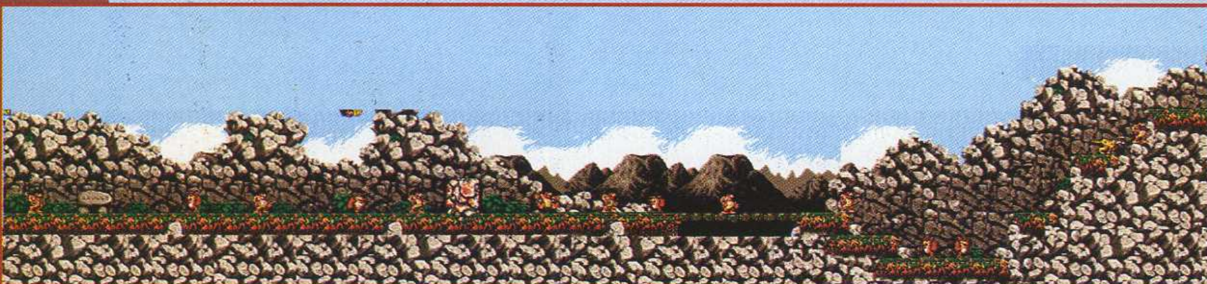
Vous aviez eu l'immense avantage de découvrir une démo jouable de ce jeu dans notre numéro précédent. Si vous avez été emballé, ce qui, entre nous, ne m'étonnerait guère, vous ne serez pas déçu par la version finale! On se fend la poire tout le temps... Signalons, tout d'abord, que le jeu fonctionne aussi rapidement sur un 286 que sur un 486 et que les temps de chargement à partir de la disquette sont très honnêtes.

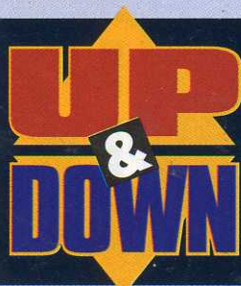
PREHISTERIK !

Aucun doute! Le désormais célèbre blaireau de la préhistoire à bel et bien pété les plombs! Un molosse vous a dérobé l'intégralité de votre garde-manger et s'est réfugié à l'intérieur de son château. Vous partez donc à la recherche de votre festin, prêt à tout casser si besoin est! Fort heureusement, le voleur a semé bon nombre de vos denrées pendant sa fuite, ce qui vous permet de tenir le coup et de reprendre des forces jusqu'à l'assaut final. Le premier niveau se déroule dans un environnement rocheux renfermant une foule de passages secrets et de bonus cachés. Le moindre coup de massue balancé au hasard donne naissance à un abondant geyser de nourriture qui, une fois ramassé, incrémente votre compteur de points. Le système de vie est très original. Lorsqu'une infâme ordure vous effleure, elle vous pique l'un de vos trois coeurs. Si vous parvenez à rattrapper la bestiole et à lui péter la gueule, vous pourrez vous emparer à nouveau de votre précieuse vie. Sympa non? Au départ du jeu, vous ne disposez que d'une unique massue qui pourra être troquée, par la suite, avec l'un des trois autres ustensiles disponibles sous forme de pastille. A ce propos, les pastilles sont de plusieurs sortes. On peut entamer une

On voit vraiment de tout dans ce jeu délirant. Vous êtes présentement à l'intérieur d'un superbe tronc d'arbre! Contrairement au scrolling horizontal, le scrolling vertical glisse au pixel près!







▲ C'est super marrant!
▲ Le soft regorge de surprise et de trouvailles géniales. Les passages secrets sont très nombreux et les bonus sont bien cachés.
▲ Les graphismes sont sympathiques. Les sprites sont rigolos et très animés
▼ Le scrolling n'est malheuresement pas très fluide et il fatigue les yeux

TORIK II







Le stage de fin vous oppose à de drôles de stremons. Heureusement, vous avez de quoi les rendre marteau. Quatres armes sont à votre disposition.





Vous connaissez le coup du Delta-plane? De quoi s'envoyer en l'air avec les ptérodactyles! Un moment fort du jeu. Séquence sex et émotions...

collection de lettres (du mot "bonus"), avaler des morceaux de viande d'une taille impressionnante et déclencher tout un tas de bordel pas racontable. Devant l'ampleur des niveaux, le programmeur a dissimulé quelques delta-planes, question de s'envoyer en l'air d'un bout à l'autre d'un tableau. Pour sortir d'un niveau? Rien de plus simple! Il suffit de trouver l'interrupteur qui actionne les feux rouges, de repérer la sortie et d'anéantir le monstre de fin. Le grand intérêt du soft vient, inconstestablement, de sa richesse et de sa liberté d'action. Il y a tellement de lieux et de bonus dissimulés qu'il est pratiquement impossible de tous les découvrir. Par exemple, vous pouvez sauter sur un adversaire jusqu'à huit fois de suite pour augmenter votre score, vous devez taper dans le vide avec votre massue pour faire apparaître des plates-formes qui, elles-mêmes, libèrent l'accès à d'innombrables passages secrets... Des options trompeuses peuvent vous plonger dans le noir ou vous couvrir de mouches. Il faut respectivement trouver l'interrupteur pour rétablir la lumière, ou débusquer un robinet pour prendre une petite douche... Autre qualité du soft: le joueur ne se retrouve jamais "coincé" dans un tableau. La difficulté est très progressive et tous les moyens sont bons pour parvenir à ses fins. La plus grande partie du jeu se déroule sur un scrolling horizontal avec quelques rares tableaux à scrolling vertical. Si ceux-ci ne sont pas toujours très fluides, c'est peut-être parce qu'il sont sur deux plans, ce qui est assez rare sur PC.

Voilà de quoi vous refroidir. Les animations du personnage sont super rigolotes, surtout lorsque qu'il dérape comme une bête. Pour corser le tout, des bourrasques de vent et de neige vous obligent à pratiquer la "marche forcée"!

UNE ANIMATION D'ENFER

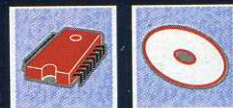
Les variantes et les innovations sont si nombreuses qu'il m'est impossible de toutes vous les citer... C'est incroyable! Allez, une petite dernière pour la forme: la démo qui se déclenche automatiquement, si rien ne se passe, n'est autre que la dernière de vos parties!

Notez tout de même que le jeu ne comporte pas moins de dix niveaux (15 avec les stages bonus) et qu'il n'y a qu'un seul mot d'ordre: s'amuser à tout prix! Eh ben, ça promet...

LORD CASQUE BLACK OR WHITE



PLATE-FORMES — NOTICE VF



512 KO — 2 DISQUETTES



1 JOUEUR — JOY-CLAVIER



- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑ VGA ■ SVGA ❑

EDITEUR : TITUS

SUR PC

GRAPHISME	18
BRUITAGE	17
MUSIQUE	16
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	17
INTERET	18
ORIGINALITÉ	17

85%

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER PRO

DOO

Vous dirigez un petit personnage fort sympathique, accompagné de son toutou. Le but du jeu est tout ce qu'il y a de plus simple: vous devez sauver la vie de votre chien en le guidant à travers les douze niveaux de la planète magique. La grande innovation vient de la manière dont-il faut s'y prendre... Vous allez en baver les copains!

CHIENNE DE VIE!

En fait, vous ne dirigez que le jeune garçon. Le problème, c'est que Doofus, son chien, le suit partout sans le lâcher d'une semelle et en imitant, au pixel près, chacun de ses pas. Mais Doofus n'est pas un gros rapide et il possède une grande inertie. Il copie donc les faits et les gestes de son maître avec une seconde de retard. Si cela peut paraître enfantin et sans importance lors des premiers niveaux, on se rend vite compte que cette seconde de retard est un véritable handicap. Les ennemis que vous avez évités en passant par tel ou tel chemin, changent sans cesse de place et tentent par tous les moyens de piéger le stupide compagnon à quatre pattes. Il s'agit donc d'anticiper à fond pour ne pas mettre en danger la vie de Doofus.

Un menu d'option est directement accessible à l'aide du joystick. Destiné à vous faciliter la tâche, cet écran vous invite à choisir l'une de vos cinq super armes. De la bombe neutralisant tout un tableau au sablier arrêtant le temps, aucune d'entre elles n'est illimitée. En revanche, vous pourrez refaire le plein à chaque fin de niveau, en récoltant un max de thunes pour acheter du nouveau matos. De plus, le marchand vous livrera un code qu'il faudra précieusement noter pour recommencer



ARMES SPECIALES

1 : Rend le chien invincible pendant dix secondes.
2 : La bulle permet de survoler un endroit délicat. Sa durée de vie est relativement faible.
3 : Le sablier arrête le temps et, a fortiori, vos adversaires.
4 : Cette option déclenche un bouclier autour du personnage principal.
5 : Elimine l'intégralité des adversaires présents sur l'écran.
6 : Pour quitter le menu magique.



Les ennemis sont très drôles et simples à atteindre. La difficulté est progressive, ce qui rend Doofus accessible aux plus jeunes.

UP & DOWN

▲ Le concept est rigolo et il y a plein de couleurs, un peu plus de trois cents milliards pour être précis. Voilà un jeu qui plaira aux plus jeunes
▲ LA musique est surper béton
▲ La sélection des "armes spéciales" est très originale.

▼ C'est mignon comme tout mais très lassant. Les niveaux se ressemblent beaucoup.
▼ Certains objets inversent le sens de la manette, ce qui est fort désagréable à la longue.

FUS

une partie à cet endroit. La totalité des douzes stages comprend, en fait, quatre sous-niveaux. Bien évidemment, il est obligatoire de franchir ces quatres étapes pour changer de stage. Malheureusement, les graphismes se ressemblent pas mal et on a l'impression de tourner en rond. Heureusement que la musique n'oublie pas de changer... Du côté de l'animation, il n'y a vraiment rien à redire. Le scrolling différentiel est hyper fluide et les sprites glissent sans à-coups sur l'écran. Il n'en est pas de

La bulle vous permet de franchir un passage difficile. Elle ne dure pas très longtemps et coûte assez cher, mais ce serait vraiment dommage de s'en priver!





Les graphismes sont excellents mais peu variés. Il faut franchir quatre sous-niveaux avant de pouvoir changer de stage. Il est vraiment dommage que les graphismes n'évoluent pas davantage!

même pour ce qui est de la maniabilité. Certes, c'est super jouable mais les mouvements de nos deux compères sont parfois étranges et il n'est pas rare de les voir atterrir in extremis sur des plates-formes apparemment inaccessibles. Tant mieux me direz-vous, c'est dans le bon sens pour une fois! Sinon, le reste du soft est d'excellente qualité. Signalons tout de même que la simplicité du jeu et son accessibilité le destinent aux plus jeunes d'entre vous... Amusez-vous bien!

LORD CASQUE NOIR



EDITEUR : PRESTIGE SOFTWARE
SUR AMIGA


PLATE-FORME

NOTICE VO

512 KO

1 DISQUETTE

1 JOUEUR

JOYSTICK

GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	17
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	15
INTERET	14
ORIGINALITÉ	13

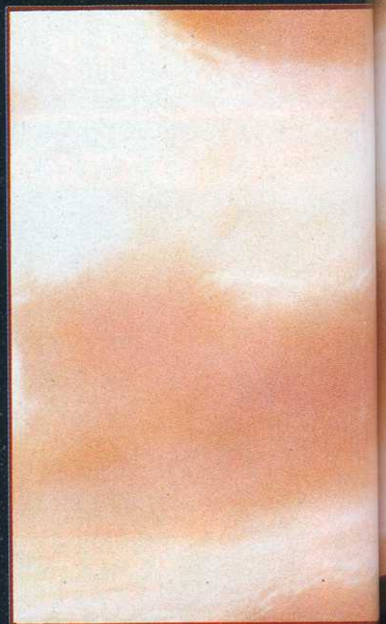
74%

EN

La Terre est en danger ! ! ! ENTITY s'est échappée de sa prison temporelle !

La belle et intrépide ANTHEMIS est la seule à pouvoir empêcher la destruction de notre planète, mais pourra-t-elle anéantir l'immonde créature avant qu'il ne soit trop tard ! Une fantastique aventure à travers une multitude de mondes peuplés de monstres aussi surprenants que dangereux.

Des graphismes à couper le souffle, une animation qui vous surprendra pour un des plus grand jeu de sa catégorie.



. 5 Niveaux Arcade/Aventure, composés chacun de 60 écrans de large et 4 de haut.

. Un panel de monstres impressionnant et un monstre de fin à chaque niveau.

. Plus de 32 couleurs à l'écran sur Amiga, 256 couleurs sur PC.

. 1,7 méga de graphismes, 1 méga de musique et de bruitage.

Disponible sur Amiga.
Bientôt sur PC.







SCREEN SHOTS AMIGA















S. C.

Parfois, dans l'espace, il se passe des choses sacrément étranges, voire même inquiétantes. Parfois il se passe rien mais c'est plus chiant. C'est d'ailleurs dans ces cas là que l'on et ce n'est pas pour plaire aux autorités Terriennes. Dans les hautes sphères, on a même décidé que ça commençait à bien faire et qu'il fallait envoyer un vaisseau pour nettoyer tout ça avant que cela ne dégénère. Un vaisseau rapide, un vaisseau maniable capable de tirer un peu partout pour faire disparaître les sales bestioles. L'appareil



PC-Grâce aux missiles, vous pouvez détruire certains blocs comme ces grosses feuilles vertes, par exemple. Mais attention, les missiles ne sont pas illimités et ne tirent que dans la direction qu'ils pointent quand vous les ramassez.

apprécie les choses inquiétantes et super étranges. On fonce, même, on s'dit «Ohla, mais j'en ai assez qu'il ne se passe rien, moi aussi je veux de l'inquiétant et du sacrément étrange», qu'on s'dit. Justement, vous allez pouvoir foncer sur Dynkeen, le satellite Martien depuis si longtemps apprivoisé et occupé par l'homme. Parce que du bizarre, là-bas, il y en a, des créatures extra-je-n'sais-où ont envahi les couloirs des bases de recherche. Elles bloquent tout, elles foutent le boxon, choisi est un Star Clean Out, ou bien S.C.OUT pour les intimes et les rois du jeu de mot. Et le pilote qui s'occupera des petits boutons et des petites manettes de l'engin porte votre nom. Votre prénom aussi, d'ailleurs. Et il a exactement la même tronche que vous. Pour être très franc, ce pilote, c'est vous, justement.



Casse-la-tronche et re-casse-la-tronche

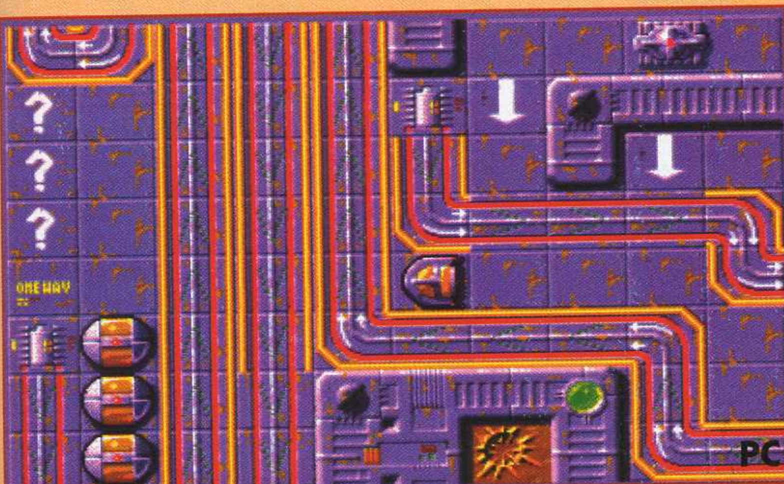
Avec un scénario comme celui-là, vous pensez sûrement vous retrouverer devant un shoot-em up, un latte-em up, un éclate-em up, au moins. Eh bien, que dalle, nibe, S.C.OUT est un véritable jeu de réflexion, avec toutes les doses de brûle méninges que vous pouvez espérer. Des prises de tête, des pièges de partout, des crises de nerfs en perspective, tout je vous dis, tout ce qu'il faut.

Le principe du jeu est assez simple, ce qui est très bon signe, les meilleures recettes sont toujours les plus faciles à assimiler (généralité ridicule n°1). Le joueur dirige un vaisseau dans les quatres directions classiques. Les tableaux sont vus d'au-dessus et leur taille est variable. S'il y a lieu, des scrollings se chargeront d'afficher les portions d'écran suivantes. Le but, pour passer au niveau suivant et finalement arriver au bout du jeu, après 101 tableaux de folie, est de détruire ce que l'on nommera comme «l'entité». Un visage grimaçant abso-

UP & DOWN

- ▲ Le principe du jeu est très amusant et les tableaux sont intéressants à résoudre. Leur grand nombre assure des tonnes et des tonnes d'heures de jeu.
- ▲ Sur Macintosh, les graphismes sont très fins, très jolis, avec plein de petits détails.
- ▲ Sur PC, un mode éditeur est intégré, qui vous permet de créer vos propres tableaux.
- ▼ L'échelle adoptée pour les graphismes, sur PC, n'est pas extraordinaire, les sprites sont un peu trop gros.

OUT



Ohla, ça se complique sérieusement, on est loin des tous premiers tableaux où il n'y avait qu'un ou deux objets à l'écran. Les plaques situées en diagonale font rebondir les tirs, vous pouvez ainsi atteindre des angles de fou.

lument pas accueillant qu'il fait bon envoyer dans une autre dimension. Dans chaque tableau, vous trouverez également une bombe qui aura la gentillesse d'exploser quand on lui envoie un projectile dessus. Reste alors à s'arranger pour poser la bombe à côté de l'Entité, puis à se débrouiller pour qu'une balle arrive jusqu'à la bombe. Pas toujours très simple. Il faudra donc manipuler des tas d'objets, trouver des clés pour les mettre dans des serrures qui ouvriront des portes menant aux missiles qui permetter de faire exploser la mine faisant sauter l'Entité. Par exemple. En plus, des saletés de bestioles viendront vous ennuyer. Des taches rampantes, des sortes de ressorts bondissants, ou encore des mutants qui se développent à grande vitesse et qui finissent par prendre tout l'espace du tableau, histoire d'étouffer le joueur. Les graphismes de S.C.O.U.T sont très soignés (sur MAC. Beaucoup plus grossiers sur PC), même s'ils sont tout simples et très peu animés. L'évolution des tableaux est parfaitement étudiée, les membres de Kalisto qui se sont chargé de cette tâche l'ont fait avec finesse et intelligence. Les niveaux sont de plus en plus difficiles mais ils vous apprennent d'abord toutes les difficultés une à une, ils vous présentent tous les pièges que vous retrouverez par la suite. S.C.O.U.T est un très bon jeu, à conseiller si vous aimez les jeux de réflexion où l'on avance tout de même en douceur.

Seb.



Les graphismes de la version Mac sont beaucoup plus fins, plus beaux que la version PC. Du coup, la surface du tableau affichée est plus vaste, ce qu est bien plus amusant.

EDITEUR : KALISTO
SUR PC

REFLEXION — NOTICE VF — 800 KO — 640 KO — 1 JOUEUR — JOY-CLAVIER

GRAPHISME	13
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	17
INTERET	16
ORIGINALITÉ	15

80%

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ GENERAL MIDI
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM
- EGA ■
- VGA ■
- SVGA ❑

EDITEUR : KALISTO
SUR MACINTOSH

REFLEXION — NOTICE V.F. — 1 DISQUETTE — 1 À 2 MO — 1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	17
INTERET	16
ORIGINALITÉ	15

82%

SYSTEM 6: 1 MO
SYSTEM 7: 2 MO

SPACE C[...] THE VOYA[...]



Avant une mission, vous pouvez choisir les armes que vos Marines utiliseront. Certaines sont très meurtrières, comme le lance-grenades ou le lance-flamme.

Gremlin nous sort une réédition améliorée de Space Crusade. En gros, vous achetez le jeu et en prime, vous disposez d'une disquette de scénarii supplémentaires.
Evidemment, j'entends d'ici ceux qui avaient acheté Space Crusade... Mais ceux qui n'avaient pas saisi l'occasion la première fois, profitez-en car ce jeu est très très bien.

Commandant d'une unité de Space Marines

En gros, vous dirigez une unité des Space Marines "spécialisée" dans le nettoyage des vaisseaux remplis de créatures alienoïdes. En fait, seul le commandant de cette unité est important puisque vous devez le faire progresser hiérarchiquement pour atteindre le grade suprême de Grand Amiral - sachant que vous démarrez en tant que Sergent, ce sera rude. Evidemment, cela ne se fait pas tout seul et vous devrez remplir les missions qui vous sont confiées : une petite vingtaine de missions, c'est rien du tout pour un dur à cuir comme vous... Ces missions ont des objectifs très variés : élimination des aliens, récupération de dispositifs technologiques, sabotage...

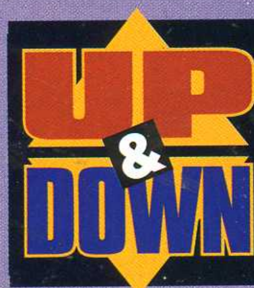
Deadnoughts, Gretchin, Marine de chaos et leurs amis

Après la préparation d'une mission (choix des armes, de l'équipement, etc.), en avant pour l'élimination des aliens. Les missions se déroulent par tour de jeu. Une fois à vous, une fois aux aliens. A chaque tour, vos Marines se déplacent et tirent ou attaquent au corps-à-corps une fois. Les combats se résolvent par "tirage de dés" et c'est là que les options que vous aviez sélectionnées pendant la préparation se révèlent très utiles (certaines vous permettent de retirer les dés). Pour repérer les aliens qui sont hors de votre portée visuelle,



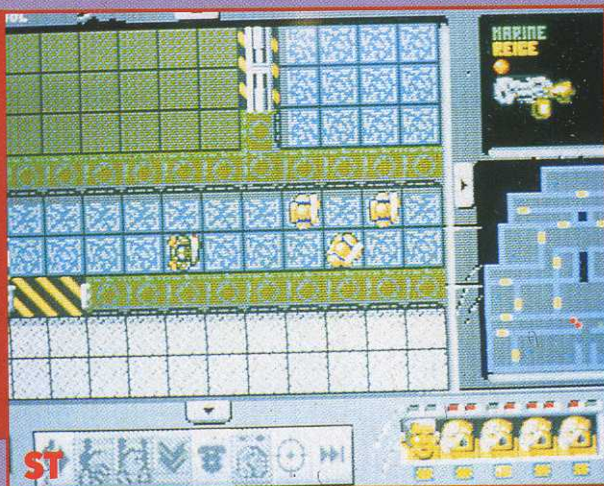
Les missions ont des objectifs très variés et vous devrez aussi bien "casser de l'alien" que saboter leur space hulks.

vous disposez d'un scanner qui les "marque" par des blips. Evidemment il s'agira de manoeuvrer avec stratégie, notamment dans l'utilisation des vos différentes armes, car vous êtes généralement en sous-nombre. Et ces aliens sont, qui plus est, de vrais coriaces, en témoignent le



- ▲ Les règles sont simples à assimiler et l'interface à utiliser.
- ▲ 22 missions pas si faciles que ça.
- ▲ On peut y jouer à trois.
- ▲ Bien réalisé.
- ▼ Je ne vois pas, sauf qu'on ne peux ni sauvegarder, ni quitter au milieu d'une mission.

RUSADE
GE BEYOND



L'écran de jeu est très pratique et vous pourrez très rapidement manoeuvrer vos hommes à la vitesse de la lumière.

Deanought, un espèce de robot léger cousin de l'adversaire de Robocop, ou le terrible Soul-sucker qui apparaît parfois là où l'on ne s'attend guère.

Passionnant et bien réalisé

Space Crusade est bien réalisé, avec des vues en 3D isométriques lors des combats, rythmant joyeusement les phases de stratégies. Les règles sont tout simples, mais que c'est passionnant. L'environnement sonore y contribue pour beaucoup, la musique et les bruitages renforçant considérablement le suspense tout en favorisant la réflexion. Vous pouvez même y jouer à trois en même temps, chacun avec son unité de Marines. Très bien, vraiment...

CALOR

Pendant un tour, des événements aliens se produisent, parfois en votre faveur, d'autres à votre désavantage. Ici, votre Q.G. vous donne un objectif secondaire qui vous rapportera des médailles transformables en grade.



EDITEUR : GREMLIN
AMIGA


STRATEGIE

NOTICE VF:14

3 DISQUETTES

1 MO

3 JOUEURS

JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	16
MUSIQUE	14
ANIMATION	13
ÉRGONOMIE	16
INTERET	18
ORIGINALITÉ	13

82%

EDITEUR : GREMLIN
ST


STRATEGIE

NOTICE VF:14

3 DISQUETTES

1 MO

3 JOUEURS

JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	16
BRUITAGE	16
MUSIQUE	14
ANIMATION	13
ERGONOMIE	16
INTERET	18
ORIGINALITÉ	13

82%

CHUCK R



Le niveau 4 aura la joie de vous lancer dans des décors bouillonnants. Dans un volcan. Lave, et belles brûlures sont au programme.

Le personnage de Chuck Rock ne vous est pas inconnu, vous l'avez déjà croisé. Il y a de cela pas mal de mois, il était le héros d'une aventure qui le projetait en avant, traversant nombre de tableaux pour aller délivrer Ophelia, sa femme kidnappée par un horrible vilain. Vous connaissez donc déjà le monde préhistorique cinglé, cartoon et très drôle créé par Core Design pour ce jeu. Eh bien vous allez retourner dans cet univers, mais cette fois dans la peau du fils de Chuck Rock: Chuck Rock JR.

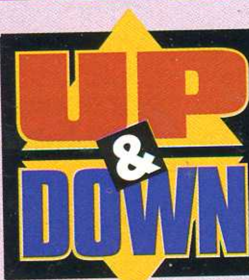


«FILS DE TON PERE, VA!»

Après sa victoire contre Gary Gritter, Chuck avait réussi à monter une petite entreprise de création de Machines de la Route, prémices préhistoriques des automobiles. Mois après mois, les ventes se mirent à augmenter de façon vertigineuse, et Chuck se retrouve maintenant à la tête d'une des deux plus grandes entreprises du genre. Forcément, une telle ascension engendre des jalousies, et Chuck se retrouve maintenant avec des ennemis. Brick, patron de Datstone, entreprise concurrente, a bien l'intention de racheter la société de Chuck. Par n'importe quel moyen. Il envoie donc deux de ses hommes enlever Chuck, avant d'envoyer une lettre d'intimidation à Ophelia: elle vend la société ou bien elle ne reverra jamais son mari. C'est là que Chuck Rock JR. entre en action. Véritable fils de son père, avec le même sang bouillonnant, et le même goût pour l'action et l'aventure, il part de son parc en bois rempli de peluches sculptées dans le granit, pour atteindre le repère de Brick. Chuck Rock JR. a bien l'intention de délivrer son père. Tous ceux qui auront le malheur de se trouver sur son chemin en prendront plein la tête

UN JEU DE PRÉHISTO-PLATES-FORMES

Avant de plonger dans l'action de Chuck Rock 2,



▲ L'écran de jeu est de belle taille, avec de larges scrollings, et tout ce qui se trouve à l'écran bouge parfaitement.

▲ Les graphismes des décors ont un certain cachet, et détonne quelque peu des productions classiques et habituelles.

▼ Un peu plus d'ennemis dans les niveaux, un peu plus d'action, n'auraient pas été de trop.

OCK 2



le joueur a la très grande chance d'admirer une introduction entièrement graphique, animée et sonore. Il y découvrira le petit monde de Chuck, d'Ophelia et de leur fils; et il tremblera en voyant les hommes de Brick enlever le gentil Chuck Rock. Ensuite un menu lui permet de choisir le niveau de difficulté du jeu qui influe, en réalité, sur la résistance du personnage, à savoir combien de coups dans la tronche il peut prendre avant de perdre une vie. Apparaît alors Chuck Rock Junior, fier de ses couches culottes, et grosse massue à la main prêt à cartonner le premier dinosaure venu. Chuck Rock 2 est un véritable jeu de plates-formes, avec scrollings multi-directionnels sur plusieurs plans, carrément. Un plan dans le fond qui sert de décor, un autre où se trouvent tous les ennemis, les plates-formes et bien sûr le personnage principal, et encore un autre devant, qui speed à mort, histoire de mettre un peu d'animation. De

«Chuck Rock JR, ce héros à la massue si lourde»

Ah, qu'il est mignon notre pouponesque héros. Qu'il porte bien sa massue, qu'il la manie avec élégance. Quelle grâce quand il massacre un ennemi. Que de génie quand il le piétine, un sourire lumineux sur sa face rebondie.



Il peut marcher, bien sûr, notre héros. Traînant sa lourde massue derrière lui



Mais il ne faut pas trop l'énerver notre Chuck Rock JR. Le pauvre est bien sensible, et il n'hésitera pas à vous écraser la cervelle à coups de massue.



Vif, plein d'énergie, il passe son temps à bondir en tous sens, ce qui reste encore sa meilleure arme pour éviter certains pièges.



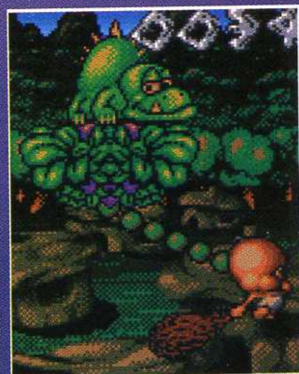
Bébé malgré tout, il pleure si un ennemi vient à le toucher, à lui faire perdre de l'énergie.



Certains dangers, il les négociera en grimpant sur sa massue. Les rochers roulants, par exemple, passeront alors sans le blesser.



Chuck Rock JR a des amis dans la jungle, et il pourra chevaucher certains dinosaures, certaines bestioles. Il est alors plus fort et plus rapide, mais pendant un temps seulement.



Toujours prêt à faire le guignol, Chuck Rock JR s'accroche à toutes les lianes qui traînent, et se balance pendant des heures.

SUITE

CHUCK ROCK 2

plus, il y a plusieurs niveaux de profondeur pour les sprites. Du coup Chuck Rock JR passera derrière des feuilles, des branches ou encore entre des cascades d'eau. Effet maintenant classique, mais toujours efficace. L'action est simple, il faut avancer, traverser les tableaux pour arriver jusqu'à l'usine de Brick et délivrer papa Rock. Le jeu est divisé en 6 niveaux, eux mêmes découpés en différentes sections, de 1 à 3, c'est selon; avec en plus 4 mini-jeux bonus qui apparaissent après certains Boss. Eh oui, les inévitables Boss de fin de niveau sont là, et leur taille est tout à fait impressionnante. Chuck Rock 2 propose tout de même quelques énigmes, et vous devrez de temps en temps chercher le moyen de passer telle ou telle difficulté. Découvrir, par exemple, qu'il faut frapper dans cette banane pour la rapprocher du singe, qui va alors descendre de son arbre pour la manger et qui vous permettra de monter sur ses épaules pour atteindre une branche trop haute en temps normal. Tout un tas de petites séquences dans le genre vous attendent.

Dans un même niveau, les décors peuvent cha ger du tout au tout. Dans le niveau 4, vous pa serez des décors brûlants d'un volcan, au cal fourbe de l'intérieur d'un énorme tronc d'arb

Univers Préhistorique oblige, le Boss de fin du niveau 1 est un énorme dinosaure. Il prend tout l'écran, et il bouge sur ses pattes, il se balance, il tord le coup, et lance son énorme tronche pour vous croquer. S'il vous rate, il se plante les dents dans le sol, et vous pouvez en profiter pour lui coller quelques coups de massue.

DES SCROLLINGS FLUIDES

Les graphismes de Chuck Rock 2 sont globalement réussis, et les expressions des personnages sont assez drôles. Côté technique pure, il n'y a rien à reprocher, les scrollings sont fluides et rapides, et le personnage est aisé à manier.

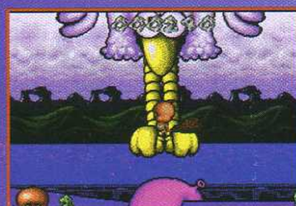
La version que nous avons testé ne proposait pratiquement pas d'effets sonores, ces derniers seront rajoutés d'ici la sortie du jeu, nous n'avons donc pas donné de notes pour le son. Chuck Rock 2 est un très bon jeu, avec des tableaux évolutifs et de plus en plus beaux et intéressants.

Seb.

LE BRONTOSAURE



Le niveau 2 est le plus court, le plus rapide à traverser, des 6 qui vous attendent. Chuck Rock JR se retrouve sur le dos d'un énorme Brontosaure. Alors qu'il se bat contre des tas de sales bestioles, qu'il manie sa massue avec grande joie, un oiseau énorme arrive au loin.



Chuck Rock JR saute sur les pattes de l'oiseau qui décolle alors pendant quelques secondes. Heureusement, car le Brontosaure plonge alors dans le lac.



Quand l'énorme bête ressort de l'eau, l'oiseau vous redépose sur son dos. Vous devez maintenant fracasser tous les poissons qui se sont échoués sur l'échine de l'animal.



Une fois que vous aurez atteint la tête du Brontosaure, vous n'aurez plus qu'à le cartonner pour finir ce niveau. Attention aux énormes coups de dents qu'il tente de vous assener.

EDITEUR : CORE DESIGN

SUR AMIGA


PLATE-FORME


-


1 MO

-


1 JOUEUR


JOYSTICK

GRAPHISME	16
BRUITAGE	--
MUSIQUE	--
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	16
INTERET	15
ORIGINALITÉ	12

80%

VROOM MULTI-PLAYER

Ceux qui, comme moi, se passionnent pour les courses automobiles vont être plus que ravis! Voici que le créateur du fantastique Vroom réattaque le marché avec une nouvelle version de son soft. Les routines ont encore été améliorées pour accélérer l'animation et offrir un écran multi-joueurs. Vous avez donc la possibilité de jouer à deux mais sur le même écran. En revanche, la possiblité de relier deux ordinateurs entre eux a malheureusement disparu.
Le menu de départ laisse place à de nouvelles options liées au nouveau mode disponible, mais également à quelques innovations intelligentes. Il est maintenant possible de régler la difficulté du jeu en influant sur la vitesse maximale des voitures concurrentes et de choisir le type de pneus que vous allez utiliser ainsi que l'inclinaison des ailerons de la F1.
Le choix du nombre de joueurs s'effectue en cliquant sur la case "sélection des joueurs". Dès lors, vous pouvez opter pour le mode classique (similaire à l'ancien Vroom mais encore plus rapide), l'option turbo pour parcourir un circuit à vitesse grand V (du jamais vu!) ou encore le mode deux joueurs; bien evidemment, cette dernière option est la plus intéressante puisque l'écran se scinde en deux, la partie supérieure étant réservée au premier joueur et l'autre portion au deuxième joueur. Quant on sait que la principale qualité de Vroom réside dans son incroyable rapidité, on ne peut être que surpris de constater que cette nouvelle mouture ne ralentit pas d'un poil. C'est à peine croyable. La piste défile à une vitesse folle et il n'y a rien de plus fendard que d'apercevoir les conneries de son concurrent sur l'écran adjacent. En revanche, pour des raisons d'ergonomie, le tableau de bord de votre véhicule a été transféré sur la droite de l'écran, ce qui rend sa lecture périlleuse lors de la course. Mais qu'importe, le plaisir de la compétition reste intact... Un must!

LORD CASQUE DE COMPET

Contrairement à l'ancienne version du programme, le jeu à deux s'effectue sur le même écran. La rapidité n'en souffre pas et le programme ne ralentit jamais. Un exploit!



Les anciens parcours de Vroom et de Vroom Data sont parfaitement compatibles. Cela vous offre un total de dix-huits circuits.



De nombreux décors ont été ajoutés. Les tunnels se suivent mais ne se ressemblent pas.

EDITEUR : LANKHOR
SUR ST/STE


SIMULATEUR — NOTICE VF:16


512 KO — 1 DISQUETTE


2 JOUEURS — JOY-SOURIS

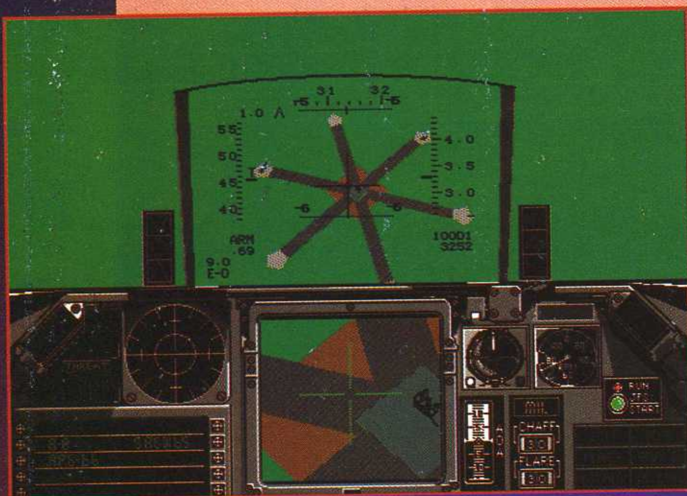
GRAPHISME	17
BRUITAGE	19
MUSIQUE	15
ANIMATION	19
MANIABILITÉ	18
INTERET	18
ORIGINALITÉ	16

88%

UP & DOWN

▲ Les parties à deux sont une pure merveille. On s'éclate comme des fous.
▲ La vitesse déjà ahurissante de Vroom a encore été améliorée. Pour un ordinateur comme le ST, c'est du pur délire!
▲ Le son est l'un des meilleurs qui soit avec des effets de profondeur saisissant
▲ Les circuits restent compatibles avec ceux de Vroom et Vroom Data.
▼ On ne peut plus "linker" deux ordinateurs ensemble.

FALCO

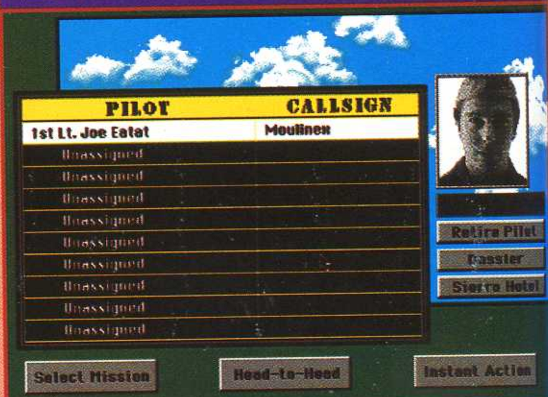

Phase de bombardement en piqué, Banzaï !... heu, pardon... Montjoie !!!

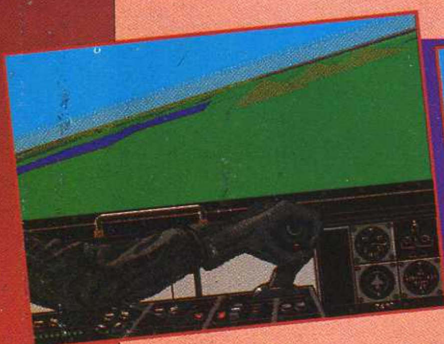
Après la superbe version 3.0 tournant sur PC, Spectrum Holobyte s'est enfin décidé à adapter son simulateur vedette sur Macintosh. Hélas, au vu des capacités des Mac, le résultat est en deça de nos espérances et cette version MC, bien qu'agréable à jouer, est un peu décevante. Mettant le joueur aux commandes d'un Falcon F-16, ce logiciel de simulation de combats aériens va vous permettre de remplir une douzaine de missions (pas de data disques annoncés pour le moment). Pas de grosse surprise, on retrouve ici les options habituelles au genre simulation: Après s'être inscrit au tableau des pilotes et avoir choisi une image digitalisée destinée à nous y représenter, on passe aux choses sérieuses. Au menu, 12 missions permettant de combattre des MiG-29, mais aussi des objectifs au sol. Bien entendu, les choses ne sont pas aussi faciles que ça car la DCA, fort efficace, est appuyée par des missiles SA-2, SA-6 et SA-7. Les objectifs divers, allant du bâtiment à la colonne de blindés, sont variés mais, hélas, le décor l'est beaucoup moins et ces derniers, visibles comme le nez au milieu de la figure de Pinocchio, font un peu tache sur le sol vert billard. C'est d'autant plus rageant que le mode qui permet de choisir la qualité des décors n'est ni efficace pour améliorer le graphisme (à part peut-être le dégradé du ciel et le réseau hydrologique), ni lorsque l'on souhaite accélérer l'affichage, relativement lent.

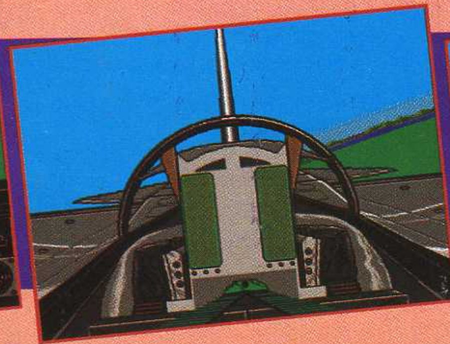
TAKE OFF

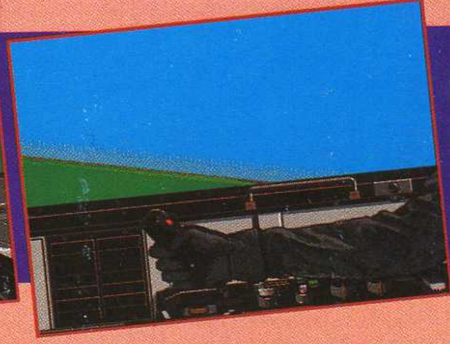
Après avoir choisi son type de mission, on arme l'appareil en conséquence et en route. Pour les plus fainéants d'entre vous ou les moins doués, un mode automatique permet de voler sans se fatiguer ni prendre de risque puisque l'appareil se déplace de lui-même vers les différents objectifs, le joueur n'ayant plus qu'à choisir

Cet écran sert à s'inscrire en tant que pilote. Remarquez les portraits digitalisés (plusieurs visages des deux sexes sont proposés).









Naturellement, on peut voir derrière et sur les côtés. C'est utile pendant un combat.

UP & DOWN

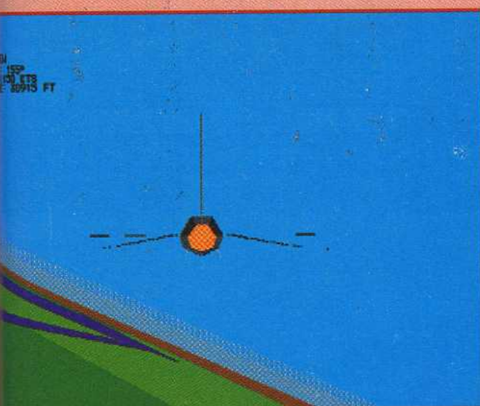
- ▲ L'affichage, très clean, permet de repérer le ou les objectifs assez rapidement.
- ▲ Les petites images digitalisées apparaissant dans quelques menus, renforcent l'aspect polissé du logiciel.
- ▲ Les missions, nombreuses, sont intéressantes et l'option permettant de se retrouver directement en plein combat, idéale pour s'entraîner.
- ▲ Même si cet accessoire est peu répandu en France, la possibilité d'utiliser 1 ou 2 joysticks Gravis est une bonne chose.
- ▼ Les détails au sol sont peu nombreux et le décor parfois vide.
- ▼ Les digitalisation sonores ont tendance à ralentir le jeu, déjà relativement lent (en l'occurrence testé sur un Macintosh II Vx).
- ▼ Exit des scènes intermédiaires de la version 3.0 sur PC. Ici, du combat, rien que du combat.

I MC



Les vue extérieure, sur laquelle il est possible de zoomer, permet d'admirer son F16 sous toutes les coutures. Enfin, les rivets, plutôt.

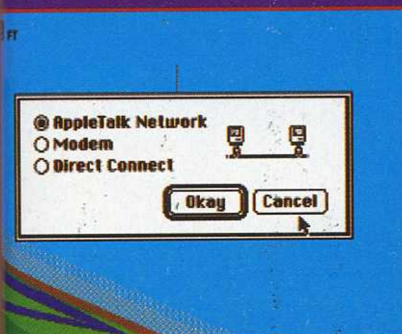
l'arme adéquate et tirer. Pour ceux ne souhaitant pas participer à des missions, il est possible de disputer des combats en face à face, en se retrouvant directement en l'air. Autre possibilité, une option permet de jouer à deux par Modem, link ou réseau. Point intéressant, on peut configurer assez finement la difficulté du jeu. Bref, voilà un logiciel intéressant, en dépit de sa lenteur nécessitant la disposition d'une machine rapide.



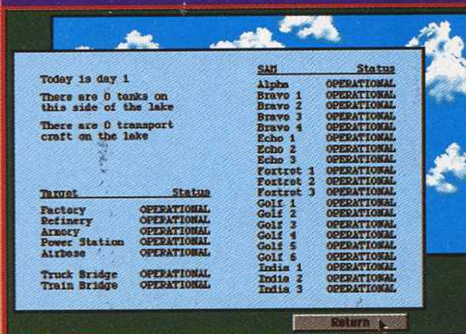
JOE "KILLER" MOULINEX

La vue de poursuite permet de voir son appareil de l'extérieur, mais de façon beaucoup plus dynamique, comme si l'on était filmé par un autre appareil.

...ption Modem permet de jouer avec un humain, ...téléphone ou en connectant les deux machines.



Afin de savoir où en est l'adversaire, on peut consulter un tableau de statistiques.



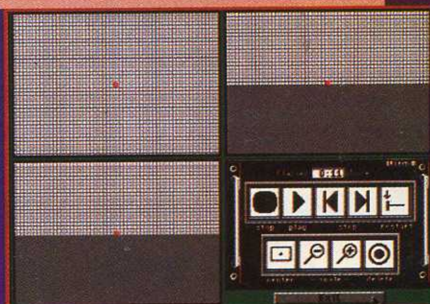


Après avoir "locké" le chasseur ennemi, les missiles peuvent atteindre leur but. Il est à noter que l'ennemi est tellement bête qu'il croit que c'est nous l'ennemi, j'en ris encore...

Avant la mission, on a l'opportunité de consulter une carte stratégique.



L'option Black Box ne sert pas à jouer de la musique techno mais permet de comprendre pourquoi la merveilleuse manoeuvre d'approche s'est soldée par un gros trou fumant.



EDITEUR : SPECTRUM HOLOBYTE

SUR MACINTOSH



SIMULATEUR



NOTICE VF:14



2 MO



4 MO



2 JOUEUR



JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	12
BRUITAGE	14
MUSIQUE	13
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	15
INTERET	14
ORIGINALITÉ	10

70%

MINIMUM : COULEUR, 4 MO RAM, SYSTEM 6.0.5 ET 32 BIT QUICK-DRAW OU SYSTEM 7

RINGW[...]
REVENGE OF [...]

UNE ANNÉE-LUMIERE EN 1'15 MINUTE!·

Les nombreuses guerres Homme-Kzinti s'effacent peu à peu de la mémoire des peuples. Vingt ans se sont écoulés depuis qu'un Homme, Louis Wu et un Kzin, Speaker-to-Animals, sont revenus de Ringworld, une planète artificielle connue seulement des Puppeteers. Leur voyage est resté un secret aux yeux de tous, sauf pour les hautes sphères des Nations Unies et de la Patriarchie Kzinti. La technologie que les Puppeteers avaient révélée à Wu et à Speaker a permis une importante collaboration entre la Terre et Kzin pour produire le vaisseau le plus rapide jamais conçu par les deux races, l'Hyperdrive II, capable de voler à une vitesse de 1 Année-Lumière en 1'15 minute. Mais Wu et Speaker ont également découvert que les Puppeteers contrôlaient les naissances des hommes et des kzintis à leur insu. La réaction de l'ONU a été l'amplification des recherches en ce domaine. Par contre, celle des Kzin a été plus négative car ce contrôle a causé la mort de générations de vaillants guerriers pendant les guerres Homme-Kzinti. Le Patriarche est outragé et a intelligemment élaboré la vengeance de son peuple, avec précaution et discrétion. Il a donc accepté de collaborer avec l'ONU sur le projet Hyperdrive II à la seule fin de bâtir un second vaisseau. Mais au lieu du vaisseau pacifique humain, celui des Kzintis est un terrible instrument de mort avec un puissant Canon Désintégrateur capable de pulvériser une planète entière



"Encore un Sierra!" devez-vous penser d'après les photos d'écran... eh, non perdu! Cela ressemble à un Sierra, mais ça n'en est pas. C'est à s'y tromper, tant tout rapproche Ringworld des derniers épisodes de Space Quest: le thème - la science-fiction, les graphismes - très travaillés, l'interface - très intuitif... Mais heureusement, Ringworld n'est pas qu'un pâle pompage et le fait qu'il respecte à la lettre les critères standards imposés par Sierra en matière de jeux d'aventure, en fait un hit en puissance, tout à fait capable de concurrencer les meilleurs. La principale force de Ringworld est son univers et son scénario. L'intrigue du jeu est, en effet, la suite directe de "Ringworld" et de "The Ringworld Engi[...]



Voici que déboule à toute vitesse Lord Casque Bleu, suivi de très près par Lord Casque Jaune chevauchant son bourrin de la mort! Il faut être fou pour rouler à une telle vitesse!



Ces gros immeubles ne ralentissent pas le jeu d'un poil, c'est d'une fluidité à tomber par terre. D'ailleurs, je vous conseille de jouer à plat ventre, c'est moins risqué.

UP & DOWN

▲ L'univers fascinant de Larry Niven est très bien respecté, notamment au niveau des personnages recontrés, tous plus "exotiques" les uns que les autres.

▲ Les graphismes sont très travaillés et certains "tableaux" sont de purs chefs-d'oeuvre.

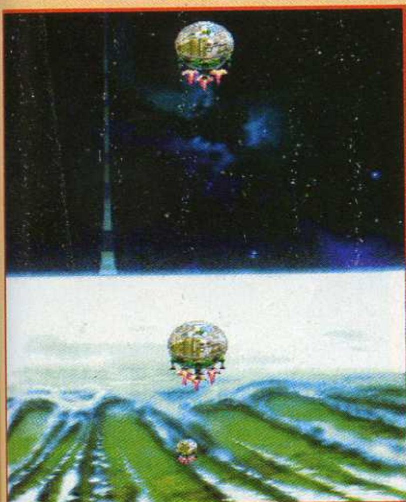
▲ Les musiques sont bien adaptées aux situations et traduisent parfaitement l'atmosphère éclectique et étrange de Ringworld.

▼ C'est abominablement linéaire: on assiste parfois (en fait très souvent) à de longues séquences bien que magnifiques, où l'histoire se déroule sans vous!

▼ L'animation des personnages et les scrollings sont très très lents!

▼ C'est en anglais – tout comme le roman offert dans la boîte de jeu.

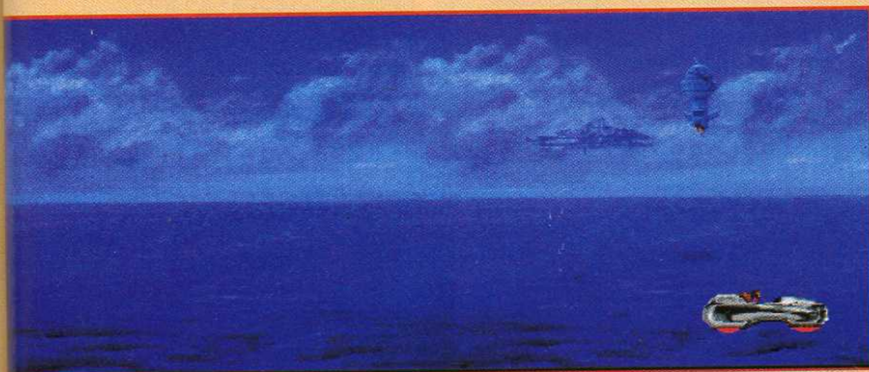
WORLD
HE PATRIARCH



neer", les deux célébrissimes romans de Larry Niven. Cet écrivain de science-fiction mondialement connu mais encore méconnu en France (on dit souvent que la France a dix ans de retard sur les States... d'ici l'an 2000, le Français Moyen connaîtra peut-être enfin Larry Niven et sa saga Ringworld...) voulait en effet donner une suite à ses deux best-sellers, non sur le papier mais sur informatique ; c'est devenu un jeu et c'est tant mieux! Profitez-en, prenez les devants sur les "Français Moyens" et plongez dans ce futur fascinant! (avec ça, si vous n'êtes toujours pas convaincu...)

UNE PLANETE DEUX MILLIONS DE FOIS PLUS GRANDE QUE LA TERRE!

Quinn (c'est vous) à la recherche de son ami le légendaire Louis Wu (légendaire pour qui a lu l'encadré "Une Année-Lumière en 1 minute 15!", donc please, lisez-le!), avez découvert le plan diabolique de l'Empire Kzinti qui prévoit l'extermination pure et simple des Puppeteers. A l'aide d'un Kzin et de l'ingénieur-chef de l'Hyperdrive ralliés à votre cause, vous allez tenter d'éviter cet horrible désastre. Grâce aux indices que vous fournit Handmost, un Puppeteer, vous explorerez la gigantesque planète artificielle en forme de disque, Ringworld (d'où son nom); et encore, gigantesque est un bien petit mot comparé à ses dimensions titanesques: Ringworld a un rayon de 93 millions de miles, ce qui représente environ 2 millions de fois la surface de la terre (ouf!). Vous avez donc fort à faire et vos trois alliés ne seront vraiment pas de trop. Le monde de Ringworld, ou devrais-je dire LES mondes de Ringworld, sont plus étonnants les uns que les autres. Vous rencontrerez des races vraiment étranges, du pacifique Peuple des Mers aux horribles Flesheaters (littéralement "Dévoreurs de Chair"). Le dépaysement est donc assuré (et le plaisir des yeux aussi) puisque vous traverserez déserts, mers, montagnes, cavernes et même cieux.

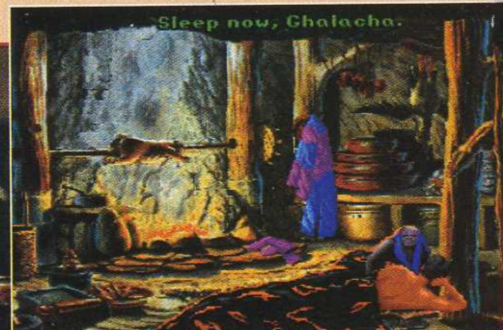




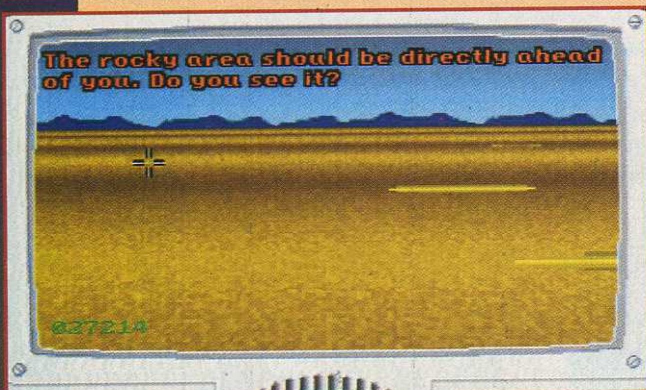
RINGWORLD REVENGE OF THE PATRIARC



Le Prêtre du Peuple du Canyon possède un artefact qui vous permettra de désactiver un champ de force.



En tant que sauveur de l'univers, vous devrez parfois vous sacrifier corps et âme (surtout corps en fait) pour arriver à vos fins... Le repos du guerrier quoi!



Une petite séquence d'arcade, un jeu dans le jeu, (oh, vous avez l'habitude maintenant avec les Sierra) où vous devez piloter une navette de reconnaissance. Ca ne va pas bien loin mais c'est toujours agréable de changer un peu du "fouiller le coffre" et "ramasser la clé"




AVENTURE


NOTICE VO:14


10MO


640KO

1 JOUEUR — SOURIS/CLAVIER

EDITEUR : TSUNAMI
SUR PC

GRAPHISME	18
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	14
ERGONOMIE	16
INTERET	16
ORIGINALITÉ	14

84%

■ S.BLASTER
□ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
■ ROLAND MT 32
□ SOUND SOURCE
□ COVOX
■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA □
VGA ■
SVGA □

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE PRO AUDIO SPECTRUM 16

ENIGME, ARCADE, BIEN RÉALISÉ... UN JEU COMPLET.

Mais exploration ne veut pas dire se déplacer, admirer et repartir... oh là non! Vous devrez résoudre de nombreuses énigmes, faire preuve d'astuce et de ruse et même user de vos meilleurs réflexes. Parfois, il faudra par exemple vous saisir de votre pistolet paralysant et tirer sur les hideuses créatures à la vitesse de l'éclair. Il y a même des séquences "d'arcade" où vous devrez piloter (très simplement, je vous rassure) à la souris, une navette de reconnaissance. Le jeu se déroule en plein-écran, histoire d'en avoir plein les mirettes, car les graphismes sont à tomber par terre (vous n'avez qu'à regarder les photos et vous verrez que je n'exagère pas). Vos actions sont ponctuées de fabuleuses séquences cinématiques, ah ce vol vers la demeure lévitante de l'Explorer, je ne m'en remettrai pas! Evidemment, tout n'est pas parfait (c'est en fait très très rare). L'animation des personnages est un peu trop lente et les scrollings des tableaux ou pendant une séquence animée, trop saccadés. Les scènes cinématiques sont parfois un peu trop longues et trop fréquentes. Les bruitages auraient pu être améliorés, non au niveau de la qualité mais de la quantité. Heureusement que la musique est bonne... en fait, elle est même très bien car elle correspond tout à fait aux ambiances des différents mondes de Ringworld, musique tribale, mélodie aquatique... On s'y croirait!

UN BIEN BON JEU COMME ON AIMERAIT...

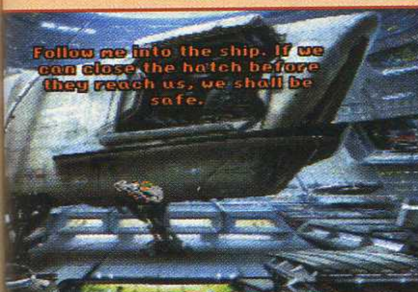
Ringworld est donc un excellent jeu d'aventure qui a le mérite non seulement d'être bien réalisé mais, surtout, d'avoir un univers de jeu fascinant. On est très vite pris par



Ce vieux savant fou surnommé The Explorer est un vrai cachottier. Il a un petit coffre caché sous son tabouret. Le problème étant d'y accéder, la combinaison, où elle est cette?$!!$? de combinaison!



Comme un sombre aventurier-archéologue du fin fond du XXe siècle dont le nom m'échappe, vous devrez pénétrer dans d'étranges lieux de cultes, par des moyens plus ou moins détournés pour percer le mystère.

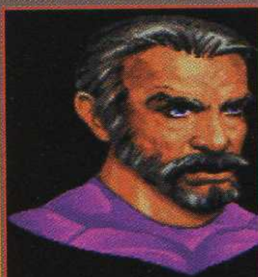


Avec l'aide de Seeker, le pilote-testeur du prototype Hyperdrive II, vous prendrez possession de ce vaisseau étonnant, capable d'aligner 1 Année-Lumière en 1'15 minute sous les yeux et la fourrure de l'armée kzinti.

l'histoire. D'autant plus que dans la boîte de jeu, vous trouverez le passionnant roman de Larry Niven - si vous le commencez, vous n'en décrocherez pas, c'est sûr. Bon, certains me diront que c'est en V.O., aussi bien le livre que le jeu. Mais franchement, de nos jours, avoir un PC et ne pas connaître un peu d'Anglais, faut le faire! Bref, à part la barrière du langage, allez-y, no problemo! **CALOR**

GALERIE DE PORTRAITS

Queen. Ami de Louis Wu, le premier homme à visiter Ringworld, vous allez devoir affronter l'Empire Kzinti pour déjouer son plan d'extermination.





Seeker-of-Vengeance. Ce Kzint rallié à votre cause

Ghalacha. Vous obtiendrez les faveurs de la fille de Rock-That-Safe guard-His-People (c'est le nom de son père!) contre peu de chose en somme. Une petit' bière?





Flesheater Lord. Euh... désolée, je ne sais presque rien sur ce peuple, je n'ai pas eu franchement le temps de taper la causette avec lui! Un seul mot: HELP!

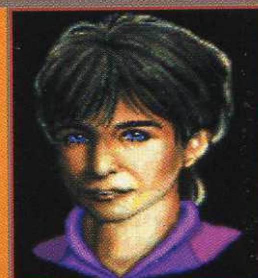
The Oversteer of Slaves. Beaucoup moins fraternel, le chef des esclaves sur Map of Earth vous fera subir les pires supplices si vous n'obéissez pas.

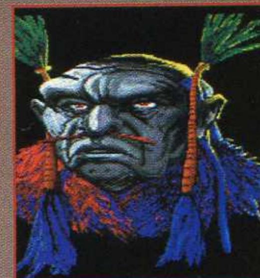




Centurion Shachra. C'est le guerrier que Lord Veeshka a chargé d'exécuter son plan. Evidemment, il vous consacrera un peu de son temps avant.

Miranda Rees. L'ingénieur-chef de l'hyperdrive II n'acceptera de vous aider qu'à la condition que vous lui montriez la preuve du complot Kzinti.





Olochagach. Le prêtre du Peuple du Canyon défend farouchement son pouvoir. Il va falloir profiter de ses quelques moments de "méditation" pour le lui voler.

Chauve-souris. On a toujours besoin de plus petit que soi, et cette chauve-souris vous sera d'un grand secours si vous prenez la peine de la libérer de son piège.





Lord Poria. Le chef du Peuple des Mers n'y va pas par quatre chemins. Il vous aidera si vous l'aidez. Ah, que de fraternité dans ce jeu!



Hindmost, le Pierson's Puppeteer (l'espèce de truc à trois têtes dont vous voyez l'hologramme au milieu) sera votre guide au début du jeu: il vous indiquera l'emplacement de boîtes statis qu'il faudra retrouver pour contrer l'attaque des Kzintis.

TEST PC

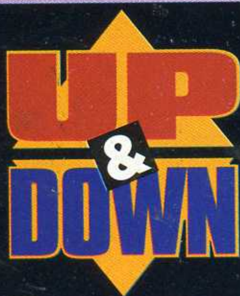
THE HU... JURASS...



Que c'est dur de "tester" des data-disks... on ne sait jamais trop quoi raconter. Ben oui, rien que le mot "data-disk" en dit assez long. En général, vous qui lisez ce "test" connaissez déjà le jeu, il ne sert donc à rien de vous re-décrire le principe du jeu qui reste inchangé. Quant aux autres, ceux qui n'ont ni le jeu, ni l'envie de se l'offrir, ils vont tourner la page. Par conscience professionnelle, essayons quand même. Donc, à peine quelques mois après la sortie de Humans, l'équipe de Mirage nous prépare déjà un data-disk avec de nouvelles tribulations de nos Cro-Magnons préférés. Vous allez devoir encore déployer toutes vos ressources intellectuelles pour contribuer à l'évolution de l'humanité sur 80 niveaux supplémentaires, à supposer que vous ayez fini tous les niveaux du jeu original. Le concept du jeu est donc inchangé - ben oui, réfléchissez un peu, s'il en avait été autrement, ça se serait appelé The Humans 2, pas The Humans Data Disk -. L'intelligence des Hommes de Néanderthal n'étant pas ce qui les caractérise le mieux, c'est à la vôtre que l'on fera appel. Vous devez généralement rejoindre un point du tableau pour le "compléter". Vous disposez, pour cela, d'une tribu encore relativement peu nombreuse d'Humains qui, sous vos ordres, va accomplir toutes sortes de tâches: faire la courte-échelle, grimper, ramasser et utiliser un objet, etc. L'originalité du jeu vient de ces objets justement... à vous de savoir en faire bon usage, ce qui n'est pas toujours très évident au vu de la pléthore d'items disponibles et l'éclectisme des utilisations possibles (oups !). Avec la lance, vous pouvez la lancer (ah ha !), l'utiliser comme une



Voici une occasion de tester les talents de jeteur de sorts de votre sorcier. Il fera apparaître des objets utiles en échange du sacrifice d'un membre de votre tribu. Aïe! Va falloir jouer serré, quel objet choisir?



- ▲ Les graphismes sont très mignons et l'on s'attache encore plus à ces petits bonshommes un peu bêtes...
- ▲ C'est rigolo et les niveaux supplémentaires donneront parfois bien du fil à retordre.
- ▼ Certains passages requièrent beaucoup de minutie pour accomplir les actions (par exemple, il faut bien calculer son saut, son lancer, etc.) et une erreur peut réduire à néant vos plans.

UMANS
IC LEVEL

perche pour réaliser un saut, l'utiliser comme une arme pour repousser les abominables monstres préhistoriques qui vous barrent la route. Avec la torche, vous pouvez vous en servir comme arme, mettre le feu à un buisson, la lancer. Avec la corde, vous pouvez faire acheminer vos cro-magnons vers des plates-formes inaccessibles. Avec la roue, vous pouvez prendre de l'élan pour sauter par dessus les précipices ou la faire rouler dans l'eau pour la transformer en plate-forme improvisée... Enfin, dans les tableaux où ces objets vous feront défaut, vous aurez l'occasion de faire appel au Sorcier du village qui usera de ses pouvoirs magiques pour les faire apparaître, contre le sacrifice d'un membre de votre tribu. Mais tout ça vous le savez déjà, soit parce que vous l'avez lu dans le merveilleux test que Seb a réalisé dans Joy 34, soit parce que vous possédez le jeu. Un mot encore sur la réalisation qui - qui l'eût cru ? -, "compatibilité" avec le jeu de base oblige, elle non plus, n'a pas bougé d'un pouce. Les graphismes sont toujours aussi mignons et les bruitages et la musique toujours de bonne qualité. Reste que pour les fans de cette époque bénie de la préhistoire (et de ce jeu), ce data-disk prolongera le plaisir de manipuler ces êtres plutôt stupides qu'étaient nos ancêtres... Et quand on aime on ne compte pas!

CALOR



Eh oui ! C'est ce qui arrive quand on n'est pas un expert en maniement des lances. Eh bé, on se fait bouffer par un gentil petit Tyranosaure... gentille, la bê-bête, gentille!



Les décors dans lesquels vous évoluez sont très variés - comme dans le jeu quoi! Et vous retrouverez avec plaisir ces ptérodactyles, très pratiques pour passer d'une plate-forme à l'autre.

EDITEUR : MIRAGE
SUR PC

REFLEXION	--
1,4 MO	640 KO
1 JOUEUR	JOY-CLAVIER

GRAPHISME	--
BRUITAGE	--
MUSIQUE	--
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	--
INTERET	15
ORIGINALITÉ	15

- ■ S.BLASTER
- ☐ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ☐ ROLAND MT 32
- ☐ SOUND SOURCE
- ☐ COVOX
- ☐ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ☐
- VGA ■
- SVGA ☐

NECESSITE LE JEU THE HUMANS VOIR JOY N° 34

TESTÉ SUR UN 486/33 EN MODE VGA AVEC UNE CARTE PRO AUDIO SPECTRUM 16

JORDAN



Il existe plusieurs positions de caméras. Ici, celle-ci ne permet pas de distinguer correctement votre joueur, comme beaucoup d'autres d'ailleurs!

Le "3 on 3", comme son nom l'indique, se joue à trois contre trois. Forcément, lorsque l'on dirige une équipe de quatre géants, il faut en laisser un sur la touche. C'est ce que l'on vous demande de faire ici.

Sortie depuis un certain temps sur Super Nintendo (mais si! Vous savez la console de nainbus que Destroy utilise à des fins purement stupides et dénuées de toute espèce d'intelligence!), ce jeu de basket avait laissé plus d'un joueur pantois. Il faut dire que tout était réuni pour propulser le soft dans les hits parade des consoleux! Une animation 3D du terrain, une vedette célèbre telle que Michael Jordan en personne et un sacré effet de surprise... En bref et sur le papier, le meilleur jeu de basket du monde était né. C'est bel et bien de ce sacré soft dont je vous parle en ce moment et qui tente, aujourd'hui, de prendre son essor sur PC.

Le jeu débute à la manière d'un véritable match retransmis à la télévision, avec un speaker qui présente l'ensemble des équipes.

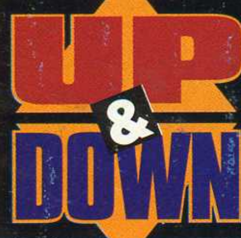
TOUT DANS LA TECHNIQUE

Un présentateur de télévision vous plonge dans le bain. Les graphismes sont très corrects et agrémentés de quelques animations.



Les zooms sont calculés en temps réel. Chaque mouvement a été minutieusement filmé en "blue screen" et retouché sur micro. Avec plus d'une centaine de positions, Electronic Arts est parvenu à recréer la panoplie complète des gestes les plus utilisés du baskett.





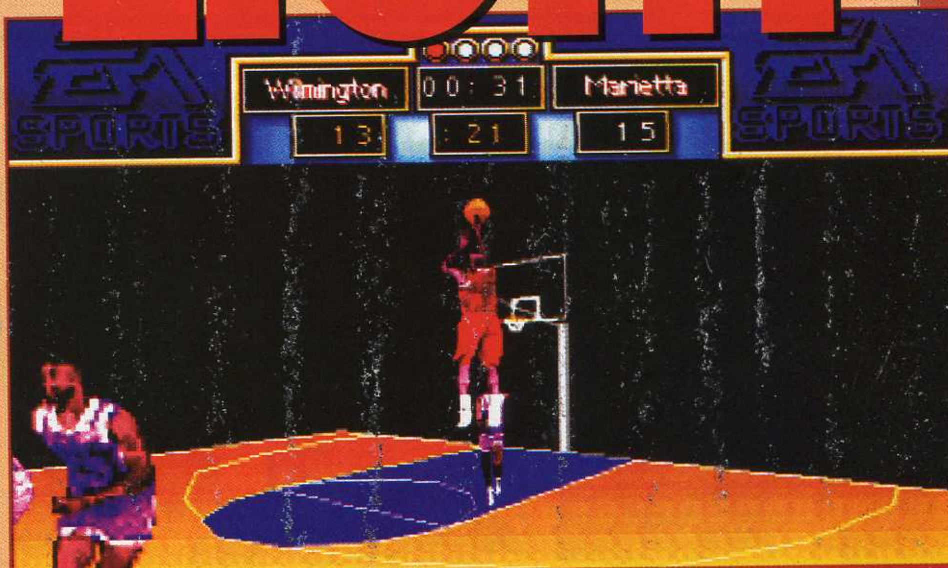
▲ La technique 3D employée surprend plus d'un habitué. On dirait de la Super Nintendo... ou presque.

▲ Les graphismes SVGA sont fins et l'animation est rapide. En revanche, les zooms sont un peu grossiers

▼ Les joueurs se déplacent parfois de façon incohérente et le jeu est n'est pas toujours très jouables

▼ L'action est très lassante.

IN FLIGHT



C'est ce que l'on appelle une bonne détente. C'est primordial pour un joueur de cette trempe. Savez-vous au moins que le baskett est le sport national des Etats-Unis?

Pour parvenir à ses fins, Electronic Arts a investi un gros paquet de pognon et s'est offert le luxe de filmer un par un chaque mouvement de ce sport avec, comme modèle, le dieu de la grosse baballe orange: Mister BasketBall, alias M. Jordan! La technique consiste à effectuer une capture vidéo de tous ses gestes devant un écran bleu. Une fois la totalité de l'opération achevée, chaque image est traitée à l'aide d'un filtre qui élimine la couleur de ce fameux "blue screen" et stockée sous la forme de planches de sprites. Il ne reste plus (je suis très large) au programmeur qu'à coordonner l'ensemble de toutes ces séquences et à les inclure en temps réel dans l'action. De part la conception actuelle d'un micro, il est impossible de saisir la totalité des mouvements dans la mémoire de l'ordinateur (à moins de posséder 50 mégas de ram!), ce qui implique le développement de routines de décompressions et de zooms en temps réel. En clair, si un joueur se trouve de face et qu'il se rapproche de vous, il faut augmenter la taille du sprite à l'aide d'algorithmes complexes sans faire chuter la vitesse de l'animation. Un vrai casse-tête chinois! Si cela s'est avéré "simple" sur la Super Nintendo, c'est une autre paire de manches sur PC.



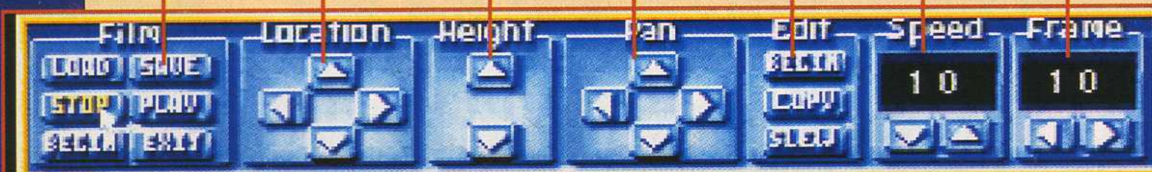
Pas mal la main au panier. Remarquez qu'avec une moyenne de deux mètres, c'est plus facile. Malgré une animation superbe, c'est le bazar le plus noir. Difficile de mener à bien ses actions dans ces conditions

MICHAEL JEFFREY "AIR" JORDAN

Mieux que Carl Lewis, mieux que Joe Montana, le charisme dévastateur de Michael Jordan atteint même la France et ce n'est pas sans raison s'il est le seul sportif à figurer dans le top-5 des personnalités les plus populaires des Etats-Unis, à l'instar des vedettes de show-biz, de cinéma et de télévision. Le guard 23 des Chicago Bulls est une véritable légende vivante, en témoigne son palmarès. Parler d'une telle figure relève de la gageure au vu des chiffres. Drafté en 1984 par les Chicago Bulls auxquels il est resté fidèle, il a considérablement contribué à transformer ce club de seconde zone en Champion NBA. Il a eu tous les titres : Meilleur Marqueur NBA six fois consécutifs de 87 à 92, Champion NCAA en 1982, Champion Olympique en 1984 et 1992, Champion NBA en 91 et 92, Rookie de l'année en 85, Vainqueur du Slam-Dunk Contest en 87 et 88, cinq fois Membre de la All Star Team défensive, Meilleur joueur du championnat en 88, 91 et 92. Vous en voulez encore ? Pour la saison, ses stats sont plus impressionnantes que jamais : 32,4 points par match, 7,3 rebonds, 5,5 passes décisives, 2,6 interceptions, 20.000e points marqués le 8 janvier 93 (Ouf !). Associé aux plus grandes marques américaines, Nike, Coca-Cola, McDonald's, Gatorade, Chevrolet..., ses revenus sont estimés entre 16 et 20 millions de dollars par an (soit entre 89 et 112 millions de Francs – on n'est plus à un million près à ce niveau –). Mais tout cela n'aurait pu se faire sans son incroyable jeu. Car il sait tout faire, marquer, tirer, dribbler, défendre, intercepter, passer, dunker, assurer le spectacle... C'est le meilleur basketteur actuel sinon de tous les temps et il compte bien le rester...

SUITE

JORDAN IN FLIGHT



1 Chargement, sauvegarde et touches de fonctions pour jouer le film.

2 Emplacement de la caméra

3 Réglage en hauteur de la caméra

4 Rotation de la caméra autour de son axe

5 Pavé d'édition du montage

6 Vitesse de l'animation

7 Image en cours

A l'aide du panneau supérieur, il est possible de retravailler l'ensemble des mouvements de la caméra et de suivre, au pixel près, les points cruciaux de l'action. C'est très drôle mais vite chiant!



L'equipe du tournage au grand complet

C'est le processeur qui doit tout se coltiner de A à Z et il y a du boulot sur la planche. Eh bien, aussi incroyable que cela puisse paraître, le résultat est ahurissant. Le terrain tourne effectivement en temps réel, les personnages évoluent sans difficulté et qui peut le moins peut le plus, ça speed à donf. Mais au fait, que faut-il faire? Sur un total de quatre joueurs, vous devez choisir celui qui restera sur le banc. Les règles sont assez simples: chaque équipe se trouve, tour à tour, en défense ou en attaque, le but étant, bien entendu, de marquer le plus de points possibles.


SIMULATEUR


NOTICE VO


3MO


2MO


1 JOUEUR


JOY-SOURIS



- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ■ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ■

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

SUR PC 386

GRAPHISME	17
BRUITAGE	14
MUSIQUE	15
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	14
INTERET	13
ORIGINALITÉ	19

84%

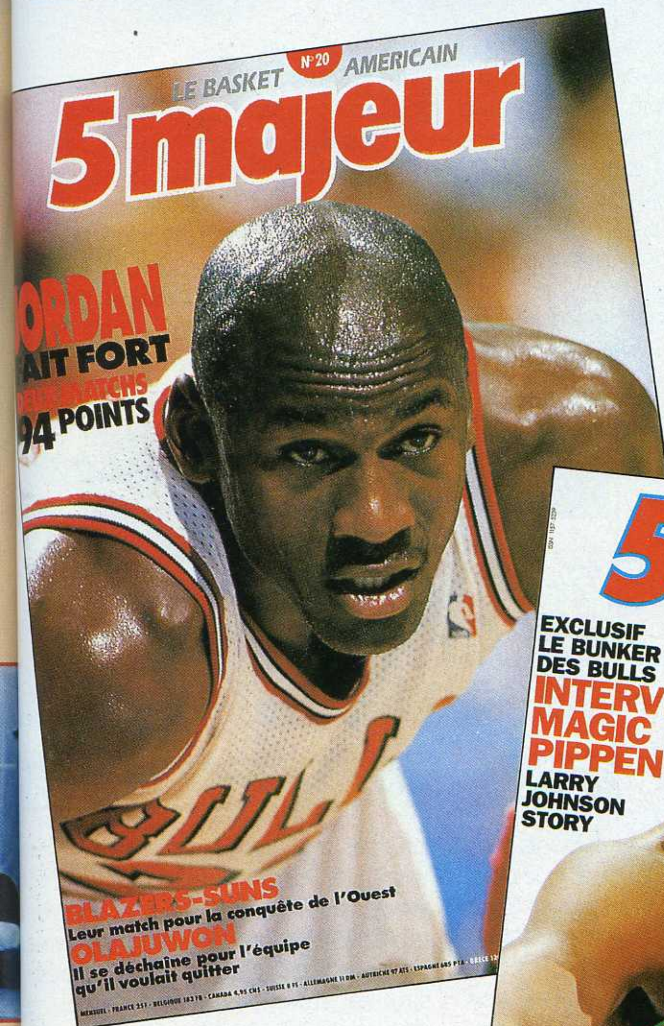
LA MAIN AU PANIER

Le soft propose de disputer un championnat de "3 on 3" ou de jouer en match amical. Rien à dire du côté de l'animation, c'est du grand art. Les déplacements des sprites sont fluides et rapides, même en SVGA. La multitude de mouvements rend l'action réaliste avec des smash retournés et des contres remarquables! Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître ! (du moins, en ce qui concerne la technique mis en oeuvre). Le problème vient plutôt de la jouabilité. En effet, on ne contrôle qu'un seul basketteur et il n'est pas toujours facile de distinguer la position exacte des autres joueurs. De plus, l'esprit d'équipe n'est pas très présent et on a sans cesse l'impression de ne rien faire. Mais un entraînement long et rigoureux met peu à peu fin à cet état de fait. Les fanas de basket devraient donc y trouver leur compte. A noter tout de même la possibilité de visionner le film de la partie et d'éditer, image par image, l'emplacement des caméras. C'est une excellente idée et bien exploitée qui plus est.

LORD CASQUETTE

Remerciements à Thierry Bretagne de 5 Majeur pour ses précieux renseignements

LE BASKET







EN VENTE CHAQUE MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

25F

5 SUR 5

STONE AGE



Encore un tableau un peu particulier, qui se conten-te de ne présenter qu'un labyrinthe.

Le concept de Stone Age est simple à mourir. Quelque peu pompé aussi, une sorte de mixage de tout un tas de jeux de plates-formes et de réflexion, une compilation historique dressant le portrait de tous les jeux du genre depuis de nombreuses années. Du coup, le soft a forcément un peu de charme, sans être véritablement original ou génial. On se laisse prendre au jeu, doucement, on apprécie quelques parties, même si une certaine monotonie s'installe relativement vite. Etonnons-nous, au passage, que ce jeu ait reçu des notes si élevées dans la presse de son pays d'origine, en Allemagne. Chauvinisme?

Le joueur dirige un petit dragon verdâtre qu'il doit mener d'une porte à une autre dans des niveaux différents. Les tableaux sont composés de blocs sur lesquels le dragon peut marcher; il faut donc trouver le parcours labyrinthesque qui le mènera jusqu'à la sortie. Jusque là, rien de bien sorcier. Souvent, les parcours sont parsemés de trous, il faut alors manipuler des cubes surmontés de flèches qui servent alors de ponts. Ces cubes ne peuvent se déplacer que dans le sens indiqué par leur flèche et ils ne s'arrêtent que quand ils rencontrent un obstacle. Si le dragon monte sur ces cubes et qu'il se dirige dans la direction de la flèche, il glisse alors avec le bloc, passant par dessus les surfaces qui seraient, sinon, infranchissables.

Toute la stratégie du jeu consiste donc à agencer les blocs fléchés pour réussir à mener le dragon jusqu'à la sortie. Heureusement, quelques variations pointent le bout de leur tronche assez rapidement. Certains blocs sont friables, vous ne pouvez leur passer dessus qu'une seule et unique fois. Il arrive que des blocs fléchés autorisent plusieurs directions de déplacement, parfois les quatre. Plus loin, dans le jeu, vous découvrirez des passages bloqués par des portes de couleur, ainsi que des clés placées à d'autres endroits. Le principe est simple, il faut d'abord ramasser les clés pour passer.

La difficulté est donc sur deux niveaux: trouver le moyen d'atteindre la sortie et, surtout, réussir dans les temps puisqu'un compte à rebours est déclenché dès votre premier pas dans le niveau. Techniquement parlant, Stone Age n'a rien de renversant à proposer, les graphismes sont succincts et répétitifs, il n'y a pas d'animation notable, pas de bruitage et les musiques ne sont franchement pas terribles. En fait, il n'y a jamais plus de deux sprites qui se déplacent simultanément, et même ce pauvre déplacement réussit à être saccadé. Cela dit, ce n'est pas l'objet du jeu et cette technique pauvre ne gâche pas le côté réflexion de celui-ci.

Seb.

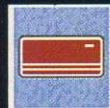




Heureusement un système de mots-de-passe permet de reprendre une partie au tableau de son choix.

EDITEUR : GRANDSLAM ECLIPSE

SUR PC

 REFLEXION
 --
 580 KO
 640KO
 1 JOUEUR
 CLAVIER



GRAPHISME	11
BRUITAGE	--
MUSIQUE	09
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	17
INTERET	14
ORIGINALITÉ	13

65%

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ❑ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

TESTÉ SUR 486/33 EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER

UP & DOWN

▲ Le principe de base, même s'il est très inspiré de créations passées, est amusant et les tableaux, quand ils sont difficiles, brûlent agréablement la cervelle.

▲ Rien à redire en ce qui concerne les manipulations du soft, tout est rapide et clair.

▲ Il y a plus de 70 tableaux, ce qui promet pas mal de nuits devant son clavier au joueur accroc de Stone Age.

▼ Les énigmes et les tableaux sont beaucoup trop répétitifs, quelques sprites supplémentaires, quelques ennemis auraient été les bienvenus.

▼ Il n'y a que deux types de graphismes de fonds, les tableaux se ressemblent tous.

NAVIGATOR

KONIX NAVIGATOR JOYSTICK
ATA/C64/C128/CA/CPC/SP

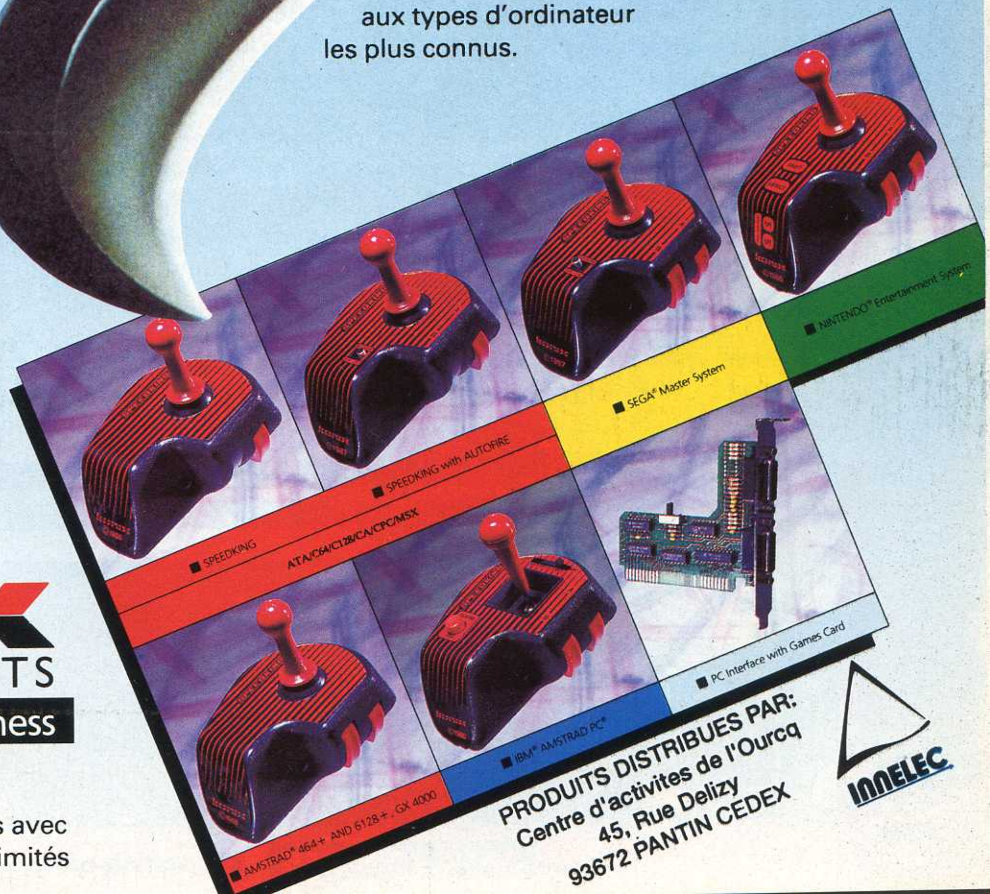
BREAK THE ERFORMANCE BARRIER...

PULVERISEZ LA BARRIERE DES PERFORMANCES...

Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !

Nous avons appliqué la formule gagnante -une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.

La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.



konix
COMPUTER PRODUCTS
The fastest reaction in the business

Alors pulvérisez la barrière des performances avec es manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités mme par le passé quand vous jouez

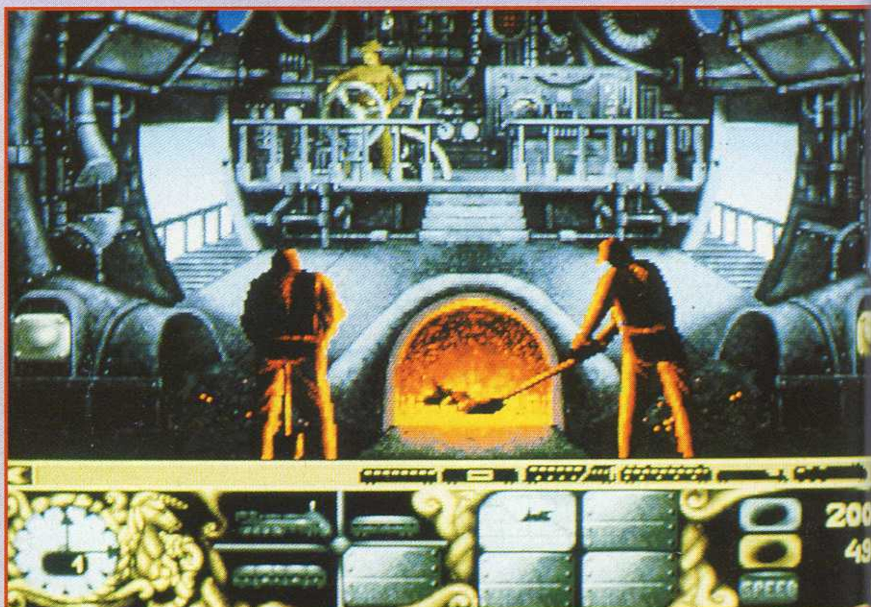


TRANS

FALCON

Nouvelles Machines

Les 5 pages de tests qui suivent sont un peu particulières. Depuis plusieurs mois, on vous bourre les oreilles et le crâne avec l'Amiga 1200 de Commodore et le Falcon d'Atari. Certains y voient la relève micros tant attendue, ne jurent que par les performances techniques de ces deux bécanes, et d'autres attendent de voir. Justement, tiens, pour voir ce qu'une machine a dans le ventre, ils faut faire tourner des softs, au hasard. Paf, joie immense, une minuscule poignée de jeux est maintenant disponible sur Amiga 1200 et Falcon.
Un problème se pose quand on se trouve devant une nouvelle machine: comment noter un jeu? Comment savoir si ce soft est au niveau de la bécane ?
Pour l'instant nous avons noté ces jeux par rapport à ce que nous avions l'habitude de voir sur les autres bécanes, il est bien possible que dans les mois qui viennent ces notes tendent vers la baisse.

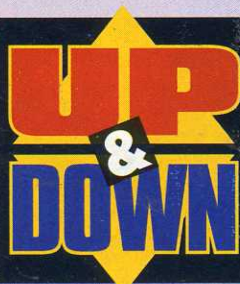


Centre névralgique du jeu, la locomotive doit être alimentée en charbo pour se déplacer. Lorsqu'on ne dispose plus de carburant, on peut bri-ler son argent afin de se rendre à la mine la plus proche.

Après avoir rencontré un succès mérité sur Amiga, PC et ST, Transarctica sort sur Falcon. Sans préjuger de l'avenir de la machine, on est maintenant certain qu'au moins, un bon jeu tournera sur cet engin. Bénéficiant, en effet, d'un graphisme de qualité, beaucoup plus fin que sur ST, Transarctica reste, avec cette version par ailleurs semblable aux autres, un mélange agréable de stratégie, de commerce à la Elite, et même d'aventure tant le suspense en est hhhaletant. Maintenant que j'ai répondu à LA question (eh! eh! il est mieux? dis, il est mieux? Eh dis, eh!), reprenons par ce qui devrait être le début. Cela commencerait par: avec son scénario particulièrement original, ce jeu vous met aux commandes du Transarctica, un train à vapeur se déplaçant sur la surface d'une planète glacée. Cette planète, c'est... LA TERRE ! (là, normalement, y a de la musique qui fait "tintintin" mais l'orchestre n'a pas pu rentrer dans l'exemplaire que vous tenez entre les mains). Nous sommes en 2714 et la chape de nuage qui entoure notre planète de son étreinte opaque empêche la lumière du soleil de la réchauffer. Du reste, plus personne ne connaît le soleil autrement que dans quelques légendes. Luttant contre les éléments, les humains mènent donc une vie quelque peu misérable jusqu'à ce qu'un cheminot visite la bibliothèque d'Alexandrie. Par hasard, le cheminot tombe sur un



Chaque "incident de parcours" donne lieu à un tableau fixe.



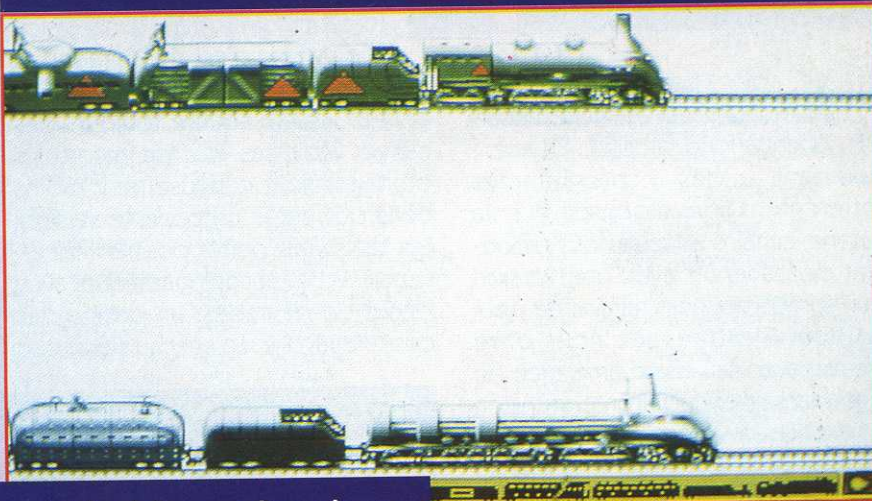
- ▲ Le scénario est très original et particulièrement attachant..
- ▲ Le graphisme de cette version Falcon, agréable et de bon goût, participe à l'ambiance générale.
- ▲ Le jeu est passionnant et dispose d'une bonne durée de vie.
- ▼ Si les sons sont assez bien vus, la mélodie est, en revanche, de peu d'intérêt.

ARCTICA

ouvrage parlant d'un mystérieux projet "Blind" (aveugle). Ce projet, mis en place par les "Administrateurs" a toujours été tenu secret et, très vite, l'homme l'ayant découvert se retrouve pourchassé. Forcé de rentrer dans la clandestinité, il crée alors les "Ambivalents", groupuscule de résistance. Dans le jeu, vous incarnez l'Unions Viking, qui est l'un de ces groupes et, aux commandes de votre train dérobé à l'adversaire (avant que la partie ne commence, ouf!), vous n'aurez de cesse que de découvrir le secret du projet Blind (tintintin) afin peut-être que le soleil brille à nouveau et réchauffe la terre. Mélangeant plusieurs genres, Transarctica est, avant tout, un jeu de stratégie. Voyageant à la surface du globe en empruntant l'immense réseau ferroviaire, vous recherchez la vérité mais devez aussi vous procurer sans cesse du carburant ainsi que du matériel et des armes, sous forme de wagons se rajoutant au convoi. Afin de gagner de quoi y arriver, vous allez pouvoir acheter, dans différentes villes, des trucs et des machins qu'il faudra revendre ailleurs au meilleur cours. Naturellement, il faut aussi, au fil des combats ou des achats, améliorer son train et aussi engager des hommes. Cela se fait un peu au hasard (c'est là le seul point pénible du jeu), suivant les rencontres sur les voies. Pareillement, il faut aussi engager des esclaves qui travailleront à l'extraction du charbon lorsque vous aurez trouvé une mine (symbolisée en rouge sur la carte) ou pourront, à condition que vous ayez acheté le matériel adéquat, réparer une section de voie esquintée. Bref, voilà un jeu tout à fait intéressant et qui tire bien parti de la machine, même si la bande son est un peu décevante.

Moulinex

Les combats, assez amusants, sont l'occasion de récupérer du matériel et des marchandises.



Cette carte permet de suivre la progression du convoi. En bas de l'écran, on dispose de commandes destinées à faire reculer le train ou à stopper. Les aiguillages se manoeuvrent en cliquant dessus.



EDITEUR : SILMARILS

SUR FALCON


STRATEGIE


NOTICE VF


3 DISQUETTES


1 MO


1 JOUEUR



SOURIS-CLAVIER

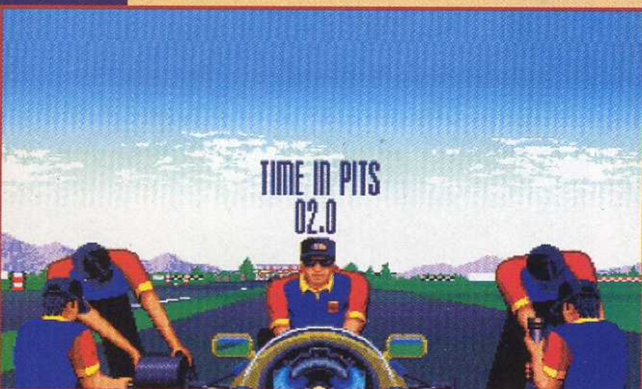
GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	15
ERGONOMIE	17
INTERET	17
ORIGINALITÉ	18

84%



AMIGA 1200

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP



Les softs pour la nouvelle machine de commodore débarquent à fond la caisse. En attendant des programmes entièrement développés sur la bécane, certains éditeurs nous proposent de patienter avec une version d'un soft connu, mais retravaillée pour le 1200. C'est ce que nous offre Gremlin avec sa version améliorée de Nigel Mansell's World Championship. Vous pourrez y trouver, entre autres, un graphisme légèrement retravaillé, une animation à peine plus speed, des stands plus vivants et un système de lecture/sauvegarde des parties, amélioré. Lorsque l'on voit ce dont est capable le 1200, je ne vous raconte pas la vitesse avec laquelle j'ai chargé le soft. Hélas, triple fois hélas, cette version n'apporte rien d'impressionnant. Certes, les différents points annoncés sont effectivement au rendez-vous, mais ils sont vraiment trop minimes. L'impression de vitesse n'est pas beaucoup plus impressionnante que sur un 500 et la jouabilité souffre toujours des mêmes faiblesses. Plus fort encore, les bruitages sont curieusement moins bons que sur la précédente version! Les seuls vrais points positifs concernent les améliorations graphiques avec l'ajout de dégradés, un design des caisse retravaillé, un arrêt au stand plus réaliste avec plein de bonhommes bizarres (on dirait des envahisseurs de la série télévisée V) et la sauvegarde (ou le chargement) beaucoup moins long qu'avant. Bref, si vous possédez déjà Nigel Mansell, vous serez plutôt déçu. Dans le cas contraire, ce programme reste, bien évidemment, l'un des meilleurs du genre et si vous ne l'avez pas encore acheté, je vous conseille tout de même d'acquérir cette dernière mouture. C'est vraiment trop classe une boîte de jeu avec une inscription "only Amiga 1200"! Ouah la frime. Pour de plus amples détails sur le jeu, vous pouvez vous reporter sur le test ST de ce mois-ci ou sur celui de la version Amiga 500 dans le numéro 32 de Joystick. Bonne chance...

LORD CASQUE NOIR



La Williams Renault s'apprête à vrombir sous les tunnels de Magnycours. L'animation n'a pas subi de gros changements. C'est dommage!

EDITEUR : GREMLIN

SUR AMIGA 1200


SIMULATION


NOTICE VF:15


512 KO

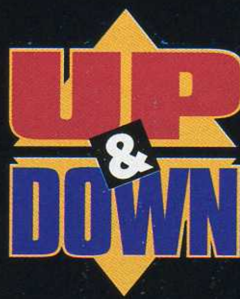

2 DISQUETTES


1 JOUEUR


JOYSTICK

GRAPHISME	17
BRUITAGE	15
MUSIQUE	18
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	15
INTERET	16
ORIGINALITÉ	13

81%



▲ La simulation est assez réaliste et le cours de conduite est une heureuse initiative.

▲ Les adversaires réagissent intelligemment, ce qui n'est pas souvent le cas dans ce genre de course.

▲ Les arrêts au stand sont enfin animés.

▼ Cette nouvelle version n'a rien d'extraordinaire. L'amélioration de la fluidité n'est pas assez flagrante.

▼ Les décors sont un peu plus fouillés, bien que...

▼ Le son est bizarrement moins bon que la version Amiga standard!?!

FUNWARE

START GAME

PC ET COMP.
SOURIS + TAPIS + SUPPORT
240 F

AMIGA/ATARI
SCANNER 1050 F
SOURIS 125 F

DISQUETTES (BOITE DE 10)

3.5 HD	3.5 DF/DD
A L'UNITE	A L'UNITE
7.00 F la disquette	4.00 F la disquette
PAR 100	PAR 100
6.50 F la disquette	3.80 F la disquette

SPECIAL PROMO**

SKY MIISION (WINGS 2)* - SUPER NES	450 F
ADAPTATEUR UNIVERSEL - SUPER NES	125 F

MEGADRIVE

BUCK ROGERS	250 F	SONIC 2*	390 F
F1 GRAND PRIX*	250 F	SUPER MONACO GP 2*	350 F
MICKEY MOUSE CASTLE*	250 F	SUPER SHINOBI*	250 F
OLYMPIC GOLD	350 F	ADAPTATEUR CART. JAP.	100 F
PREDATOR 2	350 F	MANETTE PRO 2	125 F
SONIC	250 F	MANETTE INFRAROUGE	430 F

AMIGA / ATARI

DERNIERE MINUTE AMIGA — BODY BLOWS — 250 F

DERNIERE MINUTE ATARI — VROOM 2 - MULTI PLAYER — 200 F

3D CONSTRUCTION KIT 2	460F/460F
4D SPORT DRIVING	200F/ -
A-TRAIN	290F/ -
AIR BUCKS	280F/280F
AIRBUS A320	290F/290F
AQUATIC GAMES	240F/240F
ARME FATALE	220F/220F
ASSASSIN	280F/ -
B-17	290F/ -
BAT II	320F/320F
BATTLE ISLE	270F/ -
BATTLE ISLE - DISK	190F/ -
BC KID	240F/ -
BEST OF THE BEST	260F/ -
BUNNY BRICKS	220F/220F
CAESAR	310F/310F
CAMPAIGN	320F/320F
CHAOS ENGINE	250F/ -
CIVILIZATION	290F/290F
COOL WORLD	240F/240F
CRAZY CARS 3	240F/240F
CURSE OF ENCHANTIA	290F/ -
D-DAY	320F/320F
DARKSEED - VF	310F/ -
DOMINIUM	260F/ -
DOODLEBUG	220F/220F
DRAGON'S LAIR 3	260F/ -
DYNABLASTER	270F/270F
F1 GRAND PRIX	280F/280F
F19	270F/270F
FLASH BACK	240F/ -
GOBLIINS 2	250F/250F
GREATEST	270F/270F
GUY SPY	290F/290F
HARLEQUIN	220F/220F
HARRIER ASSAULT	320F/320F
HISTORY LINE	310F/ -
HOOK - VF	220F/220F
HUMANS	250F/ -
INDY 4 - VF	250F/ -
JIMMY WHITE SNOOKER	280F/280F
JOE & MAC	240F/ -
K.G.B.	290F/ -
LEGEND OF KYRANDIA	290F/ -
LEMMINGS 2	250F/250F
LIONHEART	230F/ -
MACDONALD LAND	210F/210F
MANAGER	250F/250F
MONKEY ISLAND 2 - VF	340F/ -
NIGEL MANSELL	270F/270F
NICKY BOOM 2	250F/250F
PERFECT GENERAL	325F/ -
PERFECT GEN. - DISK	200F/ -
PINBALL FANTASIES	240F/ -
PIRACY	310F/ -
POPULOUS 2	240F/240F
REACH FOR THE SKIES	310F/310F
RISKY WOODS	220F/220F
ROME AD 92	260F/ -
SENSIBLE SOCCER 2	220F/220F
SHADOW OF THE BEAST 3	230F/ -
SHORTGREY	230F/230F
SIM CITY + POPULOUS	280F/280F
SIM CITY DELUXE	290F/ -
SLEEPWOLKER	230F/230F
STREETFIGHTER 2	230F/230F
SUPER CAULDRON	240F/240F
TRANSARTICA	260F/260F
TRODLERS	230F/ -
VAHALLA	290F/ -
WAX WORKS	250F/ -
WEEN	240F/240F
WING COMMANDER	290F/ -
WIZKID	230F/230F
WORLD CLASS RUGBY	230F/230F
WWF 2	220F/220F
ZOOL	220F/ -

MANETTES	
FAST WINNER TURBO 2	50F/50F
SPEEDKING AUTOFIRE	130F/130F
SPEEDKING ANALOGIQUE	150F/ -
TOPSTAR SV 127	290F/290F
LECTEURS	
EXTERNE 3.5	550F/650F
INTERNE 3.5	530F/500F
EXTENSIONS MEMOIRES	
512 Ko sans horloge	250F/ -
512 Ko avec horloge	290F/ -
1 Mo AMIGA 500+	590F/ -
1 Mo AMIGA 600	600F/ -
2 Mo AMIGA 1200	1050F/ -
2 Mo AMIGA 600	900F/ -
4 Mo AMIGA 600	1450F/ -
DELUXEPAINT 4	690F/ -
REAL 3D	900F/ -
VOLUME 4D PRO	1150F/ -
KIND WORLD 3.0	430F/ -
MAXI PLAN 4	430F/ -
EXCELLENCE VERS. 3	540F/ -
EASY AMOS	470F/ -
AMOS - VF	500F/ -
AMOS PRO	700F/ -

PC ET COMPATIBLES

3D CONSTRUCTION KIT 2	460F
A-TRAIN	340F
ACES OF THE PACIFIC	340F
ACES OF THE PACIFIC - DISK	250F
AIRBUS A320	340F
ALONE IN THE DARK - VF	350F
ARME FATALE	250F
ASHES OF EMPIRE	330F
ATAC	350F
BATMAN RETURNS	310F
BATTLE ISLE	290F
BATTLE ISLE - DISK	200F
BATTLE CHESS 4000	310F
CARRIERS AT WAR	310F
CAMPAIGN	350F
CAESAR	350F
CAR & DRIVER	310F
CIVILIZATION - VF	330F
COMMANCHE	340F
CONTRAPTIONS	190F
CRAZY CARS 3	270F
CREEEPERS	320F
D-DAY	350F
DARKLANDS	370F
DARKSEED - VF	350F
DAUGHTER OF SERPENTS - VF	280F
DOMINIUM	280F
DRAGON'S LAIR 3	290F
DUNE 2	290F
DUNGEON MASTER	330F
ETERNAM - VF	310F
F1 GRAND PRIX	350F
F15 STRIKE EAGLE 3	380F
FALCON 3	390F
FALCON 3 - DISK	210F
FLAMES OF FREEDOM	330F
GODS	320F
GOBLINS 2	300F
GREAT NAVAL BATTLE	300F
HARRIER JUMP JET	380F
HEIMDALL	260F
HISTORY LINE	340F
INCA - VF	350F
INCREDIBLE MACHINE	370F
INDY 4 - VF	320F
JIMMY WHITE SNOOKER	280F
KGB - VF	320F
KING QUEST 6 - VF	370F
LAURA BOW 2 - VF	340F
LEGACY	350F
LEMMINGS 2	280F
LEGEND OF VALOUR - VF	320F
LEGEND OF KYRANDIA - VF	290F
LINKS 386	390F
MACDONALD LAND	210F
MANAGER	270F
MANTIS	350F
MICROPROSE GOLF	335F
MIGHT & MAGIC 4 - VF	310F
MONKEY ISLAND 2 - VF	360F
NIGEL MANSELL	310F
NICKY BOOM	260F
PERFECT GENERAL	365F
PERFECT GENERAL- DISK	200F
REX NEBULAR	350F
REACH FOR THE SKIES	340F
ROME AD 92	290F
SECRET WEAPONS	350F
SERPENT ISLE	360F
SHADOW OF THE COMET	380F
SHADOW SORCERER	260F
SHERLOCK HOLMES	340F
SHOORTGREY	260F
SIM CITY DE LUXE	290F
SIM LIFE - VF	250F
SLEEPWOLKER	250F
STRIKE COMMANDER	330F
STUNT ISLAND - VF	290F
STREETFIGHTER 2	260F
SUPER CAULDRON	250F
TASK FORCE 1942	350F
TRANSARTICA	280F
TRISTAN	350F
TROLLS	270F
ULTIMA VII - VF	340F
ULTIMA VII - FORGE VIRTUE	200F
ULTIMA UNDERWORLD 2	310F
V FOR VICTORY 2 - SVGA	290F
VAHALLA	310F
WAX WORKS - VF	290F
WING COMMANDER 2 - VF	345F
WC2 - SPE. OP. 1 ou 2	240F
WC2 - SPEECH PACK	170F
X-WING	360F
XENOBOTS	320F
ZOOL	290F

CD ROM	
INCA	420F
KING QUEST 5	430F
LOOM	400F
SECRET WEAPONS + 4 DISKS	400F
WING COMMAN. 2 + ULTIMA UND.	460F
WING COMMAN. 2 DELUXE EDIT.	460F
MANETTES	
TOPSTAR SV 227	290F
KONIX SPEEDKING	230F
FLIGHTSTICK	340F
CARTE 2 PORTS GS 120	185F

GENI VIDEO BOX
Permet de convertir une image au format VGA pour l'afficher sur un écran de télévision. 1490F

THUNDERBOARD	750F
SOUNDMASTER+	490F
PRO AUDIO SPECTRUM 16	1790F
SOUNDBLASTER 16 ASP	1990F
SOUNDBLASTER PRO 2	1690F
WAVE BLASTER	1690F
LECTEUR CD ROM + 1 JEU	2890F


Pour tous renseignements ou commandes, téléphonez-nous. ☎ **(16.1) 40.47.89.72**
Si vous appelez de province, faites bien le 16.1.40.47.89.72

Dans la limite des stocks disponibles — * Cartouches japonaises — ** Jusqu'à épuisement des stocks

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 267 - 75749 PARIS CEDEX 15

QTES	J16 TITRES	PRIX

FRAIS DE PORT (25 F)
Expédition colissimo

TOTAL A REGLER

NOM ______
ADRESSE ______
CODE POSTAL ______ VILLE ______
TELEPHONE ______ N° CLIENT (facultatif) ______
REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)

je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
N°
Date d'expiration : ..../....   Signature obligatoire :

VOTRE MATERIEL DE JEUX : ☐ MEGADRIVE ☐ SUPER NES
☐ ATARI ☐ 1 MEGA ☐ STF ☐ STE ☐ 1040 ☐ 520
☐ AMIGA ☐ 1 MEGA ☐ 1200 ☐ 500 ☐ 500+ ☐ 600
☐ PC et COMPATIBLES ☐ XT ☐ AT ☐ CGA ☐ EGA ☐ VGA ☐ 3,5 ☐ 1,44 M ☐ 720 K ☐ 5,25 ☐ 1,2 M ☐ 360 K



ZO

AMIGA 1200



Chaque niveau se termine par un combat contre un monstre un peu plus gros, alors que le scrolling s'arrête et que rien d'autre n'intervient à l'écran. Dans le monde des sucreries, vous devrez vous battre contre une abeille toute faite de bonbons, qui, joyeusement, vous lance des réglisses.

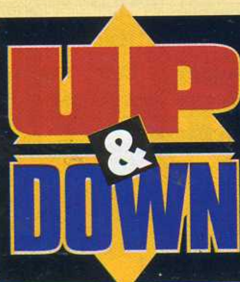
Zool étant l'un des tout premiers softs à voir son adaptation sur Amiga 1200, il est évident que tout le monde attendait le résultat au tournant, carnet à critiques en mains. Pas seulement pour juger le jeu, mais surtout pour avoir une idée de ce que cette nouvelle machine peut ou pourra nous offrir. Annonçons la couleur tout de suite, le résultat est plus qu'encourageant et laisse présager de véritables petites merveilles à venir, quand les programmeurs maîtriseront réellement la bécane.
Nous avons déjà testé Zool à deux reprises, sur Amiga et sur PC, il y a donc de grandes chances que vous connaissiez le jeu. Pour les endormis du dernier rang, nous reprendrons tout depuis le début.

PAUMÉ AU FIN FOND DE L'UNIVERS.

Zool, habitant de la énième dimension, est l'un des derniers membres des Ninjas Intergalactiques. Malgré son apparence frêle, sa vague tronche de fourmi avec bandeau rouge et ses membres fins comme des allumettes, Zool est un véritable héros, toujours prêt à foncer combattre les méchants et sauver les gentils. Mais il a une terrible faiblesse, il adore se bourrer la gueule. Zool est un véritable pilier de comptoir, toujours fourré dans les bars, dans les pubs, une bière à la main et une autre qui attend devant lui. Hier soir, sortant de sa quotidienne tournée des boîtes à picoler, fonçant vers son repère à une vitesse Zoolienne Ninja (à peu près équivalente au Très Vite Grille A Donf Tout L'Monde que l'on pratique sur Terre), Zool s'est vautré lamentablement dans ses manipulations. Du coup, il est sorti de la énième dimension pour se retrouver dans un univers complètement cinglé, un véritable cauchemar.
Ce qu'il voit autour de lui, Zool a du mal à y croire. Des bonbons, d'énormes bonbons, des montagnes de sucre glacé, de chantilly, des forêts de sucettes, de bâtons de réglisse, partout, à perte de vue, le décor n'est composé que de sucreries. La pre-



Le monde de la musique est particulièrement magnifique, avec tous ces instruments dans le fond, et toutes ces bestioles en forme de violons, de cymbales ou de guitares qui vous attaquent.



▲ La rapidité de l'action et la fluidité des scrollings et des animations est tout à fait digne des meilleures productions consoles.
▲ Les bruitages sont très amusants, et accompagnent parfaitement tous les massacres que vous pourrez faire.
▼ Que dalle! Pas de point faible, rien. Du tout bon, un aspect technique irréprochable. Cela dit, nous ne connaissons pas encore les réelles capacités de la machine.

OOL





mière surprise passée, Zool doit bien se rendre à l'évidence, s'il veut rentrer chez lui, dans sa énième dimension, il devra traverser ces vastes contrées dignes des plus beaux phantasmes d'un enfant de cinq ans rêvant de sucreries. Malheureusement, ces régions sont infestées de sales bestioles, d'ennemis qui lui veulent du mal et qui cherchent à tout prix à lui foncer dessus.

DE L'ARCADE QUI FRAPPE ET QUI BOUGE EN TOUS SENS

Le joueur contrôle Zool, très simplement, au joystick, en le faisant courir dans tous les sens, bondir sur les plates-formes et tirer sur tous les ennemis qui se présentent. Zool peut aussi s'accrocher sur les parois et escalader par bonds successifs. En passant sur des objets inanimés, en général des bonbons, Zool les ramasse et marque donc des points. Il peut aussi récupérer des options qui lui donneront des pouvoirs, comme la capacité de se dédoubler, de se protéger grâce à un bouclier, de lancer une bombe, ou encore de sauter plus haut. Chaque monde est divisé en plusieurs sections, de 1 à 3, et se termine par un combat contre un boss de vie. Classique. Il y a donc le monde des sucreries, celui de la musique, des fruits, des outils, des jouets, ainsi que le monde de la fête foraine.

A chaque fois, les décors sont superbes, avec un écran de fond fixe, les plates-formes et les sprites qui bougent dessus, et un énorme dégradé de couleurs sur toute la hauteur de l'écran. Le tout bougeant à très grande vitesse et de façon très fluide. L'Amiga 1200 est loin d'être décevant à ce niveau là, l'action est rapide et elle ne souffre de quasiment aucun ralentissement. Les couleurs sont superbes et nombreuses, les dégradés impressionnent véritablement. Côté sonore, le joueur a le choix entre musique et bruitages. Les compositions sont excellentes, avec plusieurs styles différents au choix, et la qualité des bruitages ainsi que leur diversité a de quoi faire décrocher des sourires. Le jeu en lui-même est difficile, long, mais bien dosé, et un système de continue vous permettra d'aller plus loin. L'amélioration de la version Amiga 1200 par rapport à la version Amiga-tout-court est indéniable, tout va plus vite, l'action est plus fluide, et il y a plus de couleurs et d'objets à l'écran. Si toutes les productions Amiga 1200 à venir sont de cette qualité, pas de doute, la nouvelle machine commodore deviendra véritablement intéressante. A suivre, donc.

Seb.

Les éléments du décor peuvent, eux aussi, présenter du danger, comme ce fil tendu au plafond, qui vous permet de passer au-dessus des précipices, et qui, vicieux, vous balance des décharges électriques de temps en temps.



EDITEUR : GREMLIN
SUR AMIGA 1200


PLATE-FORME


NOTICE VF : 11




2 DISQUETTES


1 JOUEUR


JOYSTICK

GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	15
INTERET	15
ORIGINALITÉ	14

91%

BODY



Magnifique échange de coups, Bud le catcheur frappe à coups de pieds, tandis que Junior allonge sa droite en y mettant tout son cœur.

Après le succès monstrueux de Street Fighter 2, en arcade, sur consoles et maintenant sur micros, il était aisé de prévoir que les clones n'allaient pas tarder à pointer le bout de leur groin. La talentueuse équipe de Team 17 s'est lancée dans la réalisation d'un soft de ce genre, Body Blows, mais plutôt que de se contenter de copier, ils ont essayé d'apporter de nouveaux éléments, et encore un peu d'originalité. Le but a été atteint.



Les deux faux frères, Dan et Nik, prennent un malin plaisir à s'affronter. Ces deux coyotes disposent des mêmes coups, autant dire qu'ils se connaissent parfaitement l'un et l'autre. Ici, Dan balance son fameux coup de pied retourné dans l'bide de Nik.

FRAPPE-FRAPPE, LATTE-LATTE!

Le principe du jeu est simple à mourir, deux personnages se font face, et chacun doit tenter de massacrer l'autre. Pour cela, chaque concurrent dispose de tout une panoplie de coups. Reste alors à les enchaîner de la façon la plus surprenante possible, tout en évitant les attaques de l'adversaire.

Dans Body Blows, il y a 9 combattants tous issus de milieux et, parfois, de pays totalement différents: un ninja, un Mongol, une nana tout droit venue d'Espagne, un homme d'affaire New-Yorkais, un catcheur professionnel, un boxeur, un guerrier Shaolin et des branleurs divers. Chaque personnage peut coller des



Kossak utilise son pouvoir spécial pour cartonner Mike: il s'enfonce dans le sol pour réapparaître juste devant son adversaire.

UP & DOWN

▲Les sprites de Body Blows sont de grande taille, sacrément au dessus de la moyenne. Du coup, frapper sur ses petits camarades devient une véritable partie de plaisir.

▲Au niveau son, bruitages ou musiques, Body Blows en impose méchamment, avec tout plein de digits et des compositions réussies.

▲Certains personnages ont des coups très originaux, parfois même, très drôles.

▼Les graphismes sont assez plats, un peu trop classiques, sans grande créativité.

▼Les personnages auraient mérité plus d'étapes d'animations, même si l'ensemble du jeu est suffisamment rapide.

BLOWS



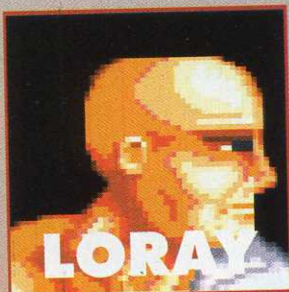
coups de poings, des coups de pieds, accroupi, debout ou en sautant. Chacun dispose aussi de coups plus particuliers, souvent proches de la magie et en rapport avec sa culture. Le Ninja peut tourbillonner sabre en avant, le Mongole peut s'enfoncer dans la terre et le Shaolin faire la roue, par exemple. Ces coups spéciaux sont plus difficiles à mettre en œuvre et demandent parfois un peu d'entraînement.

Le maniement est ultra-simple, pointer dans une direction avec le joystick déclenche un mouvement, faire la même chose avec le bouton de feu en déclenche d'autres.
Chaque combattant dispose d'une barre d'énergie, et le premier qui fracasse l'autre deux fois a gagné la manche. Rien de plus bête. Rien de plus efficace non plus.
Il est possible de jouer seul contre l'ordinateur, ou bien d'affronter un autre joueur humain. Dans ce dernier cas, avant de se lancer dans le combat, chaque joueur choisit son personnage parmi les 9 proposés. Chaque adversaire vous attendra dans son lieu de prédilection.
Un autre mode, plus original, est aussi disponible: le tournoi. Vous pourrez y jouer à quatre joueurs, ou

Il y a une nénette dans la liste des affreux massacreurs. Mais ne vous y fiez pas, elle est aussi féroce que ses adversaires masculins. Ici, elle y va de son tourbillon dévastateur pour pomper l'énergie de Dug.



LES 9 COMBATTANTS







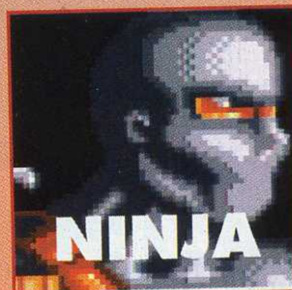












SUITE

BODY BLOWS





NIK





Ne vous fiez pas aux apparences, Nik est une ordure finie. Il sort des banlieues zones, et ses techniques de combats sont quelque peu chaotiques, mais toujours efficaces. Nik dispose d'un coup spécial qui envoie une boule d'énergie.

techniques, et pourtant Team 17 a réussi à caser quelques performances. Les sprites des personnages sont de grande taille. Pas énormes à mourir, mais tout de même bien plus grands que ce qu'on a l'habitude de voir. La surface de jeu prend quasiment tout l'écran, là aussi c'est assez inhabituel, et les décors scrollent agréablement quand les combattants atteignent les bords de l'écran, ou quand ils sautent un peu haut, laissant apparaître la suite du décor.

PLAISIR D'OFFRIR (DES COUPS DANS LA TRONCHE)

C'est au tour du son de nous en mettre plein la tête. Les musiques et les bruitages sont d'excellente qualité, et chaque personnage balance des phrases échantillonnées pour ponctuer certaines de ses actions.

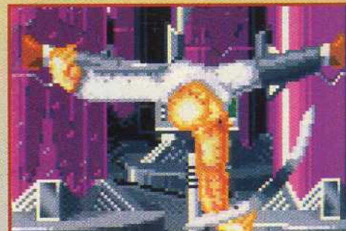
LORAY





Certainement le combattant le plus ridicule, dans les poses qu'il prend pour se battre. Mais loin d'être le moins balaise. Loray est un guerrier Shaolin, l'un de ses coups préférés s'appelle la roue. Très violent.





à huit. L'ordinateur tire les combats au sort, chaque match est à élimination directe, puis les gagnants s'affrontent à la suite jusqu'à ce qu'on arrive à la finale et, enfin, jusqu'au grand vainqueur. Ce mode de jeu est assez motivant et promet des luttes sanglantes, qui risquent même d'en faire naître d'autres, devant l'écran, cette fois.La réputation des programmeurs de Team 17 n'est plus à faire, ils ont déjà eu l'occasion de prouver leur haut niveau de maîtrise, notamment avec des softs comme Project-X. Body Blows, par son scénario, ne laissait pas beaucoup de place aux délires

Très réussi.

Avec de telles spécifications, le joueur se fait une véritable joie d'écraser son poing sur la face de

EDITEUR : TEAM 17

SUR AMIGA


ARCADE


NOTICE --


1 MO


3 DISQUETTES


8 JOUEURS


JOYSTICK

GRAPHISME	13
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	14
MANIABILITE	15
INTERET	15
ORIGINALITÉ	14

86%

son adversaire, enfoncer un bide à coup de pied, ou fracasser un crâne au sabre; ça relève du bonheur intense quand l'action est ponctuée de cris déchirants et d'effets visuels éprouvants. Body Blows a tout de même deux petites faiblesses. D'une part, les chargements sont assez énervants, on change de disquette assez souvent, dès que le jeu passe d'un menu à un autre pour arriver jusqu'aux combats. Cela dit, c'est surtout l'Amiga qui est en cause, mais bon, quand on est un joueur intransigeant, on assume jusqu'au bout.

GRAND SPRITES, GRAND ÉCRAN.

Autre faiblesse, les graphismes ne sont pas extraordinaires, même s'ils sont très soignés. Justement, ils le sont un peu trop, ils manquent de profondeur et, surtout, les animations des personnages ne sont pas assez décomposées. Certaines postures sont même assez mal foutues, le personnage a des jambes trop longues par rapport au torse, ou autre malformation dans le genre.
Cela dit, on oublie ces petits problèmes assez rapidement, le jeu étant maniable et rapide. De plus, certains des coups inventés sont assez originaux, avec le ninja qui disparaît et réapparaît devant le joueur, ou encore le Mongol qui s'enfonce dans le sol et ressort sous les pieds de son adversaire.
Body Blows est certainement l'un des meilleurs softs du genre sur Amiga, les bastons sont un véritable plaisir.

Seb.

NINJA





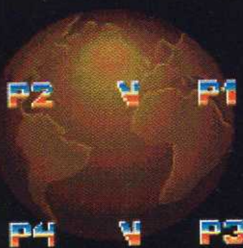




Sous ce nom ridicule se cache un boxeur impitoyable. Il adore coller des pains pendant des heures, bloquer son adversaire et l'assommer en bondissant sur place. Junior est tellement rapide quand il fait tourner ses gants, qu'on a l'impression d'en voir des centaines.

TOURNAMENT







ROUND 1

Le mode tournoi permet à 4 ou 8 joueurs de s'affronter dans une compétition à élimination directe.

NINJA









Ninja est le seul combattant armé. Sabre à la main, il vous en fera voir de toutes les couleurs, mais plutôt dans les teintes rouges, vous voyez, genre sang. Ninja a des pouvoirs magiques, il peut disparaître et réapparaître un peu plus loin

PETITS PRIX POUR GRANDS JEUX

199 F POUR 3 JEUX OU 329 F POUR 5

ATARI ST

ADRENALYNN	EXPONENTIA	ADVANTAGE TENNIS	INFOGRAMES
ALCATRAZ	INFOGRAMES	ARACHNOPHOBIA	INFOGRAMES
BABY JO	LORICIEL	BARBARIAN 2	PSYGNOSIS
BILLIARD SIMULATOR 2	INFOGRAMES	CAPCOM COLLECTION	US GOLD
CARRIER COMMAND	MIRRORSOFT	CHESS SIMULATOR	INFOGRAMES
CHICAGO 90	MICROIDS	CHIP CHALLENGE	US GOLD
COLLECTORS	GREMLIN	COMPIL'INTEGRALE	GREMLIN
CONFLICT EUROPE	MIRRORSOFT	CROISIERE	DELPHINE SOFTWARE
DARKMAN	OCEAN	DARKSIDE	MICROPROSE
ELF	OCEAN	EXILE	AUDIOGENIC
FATE	RAINBOW ARTS	F.O.F.T	MIRRORSOFT
GEN D'OR	OCEAN	GUARDIANS	LORICIEL
HUDSON HAWK	OCEAN	INFESTATION	PSYGNOSIS
JAMES BOND COLLECTION	DOMARK	JUSTICIERS 3	OCEAN
KING OF CHICAGO	MIRRORSOFT	LA BANDE A PICSOU	INFOGRAMES
L'AIGLE D'OR/LE RETOUR	LORICIEL	LES CHEVALIERS	US GOLD
LES STARS	LORICIEL	LOTUS ESPRIT	GREMLIN
MAX	US GOLD	MEGA MIX	OCEAN
MEGA TWINS	OCEAN	MERCS	US GOLD
MIDNIGHT RESISTANCE	OCEAN	MOONBLASTER	LORICIEL
MOONWALKER	US GOLD	MYSTICAL	INFOGRAMES
NAVY SEALS	OCEAN	NO BUDDIE'S LAND	EXPOSE SOFTWARE
NRJ	INFOGRAMES	NRJ 2	INFOGRAMES
NRJ 3	INFOGRAMES	NRJ 4	INFOGRAMES
OPERATION THUNDERBOLT	OCEAN	PANG	OCEAN
PARAGLIDING	LORICIEL	PASSING SHOT	MIRRORSOFT
PITFIGHTER	DOMARK	PLOTTING	OCEAN
PSYBORG	LORICIEL	RAINBOW WARRIOR	MICROPROSE
RICK DANGEROUS	MICROPROSE	ROCKET RANGER	MIRRORSOFT
SAPIENS	LORICIEL	SIM CITY	INFOGRAMES
SKYCHASE	MIRRORSOFT	SLIDERS	MICROIDS
SMATCH TV	OCEAN	SNOW STRIKE	US GOLD
SPEEDBALL	MIRRORSOFT	STRIKE FORCE HARRIER	MIRRORSOFT
S.T.U.N RUNNER	DOMARK	ACTION SOFTPACK	GREMLIN
SUPERCARS 2	GREMLIN	SUPER SEGA	US GOLD
SUSPICIOUS CARGO	GREMLIN	SWAP	MICROIDS
SWITCHBLADE 2	GREMLIN	TEAM SUZUKI	GREMLIN
TERRAIN EDITOR	INFOGRAMES	THUNDERBURNER	LORICIEL
THUNDERHAWK	CORE DESIGN	TOKI	OCEAN
TOP ACTION	LORICIEL	TOP 3	LORICIEL
TOYOTA CELICA	GREMLIN	39-45	LORICIEL
3D POOL	MIRRORSOFT	TV SPORT FOOTBALL	MIRRORSOFT
UMS 2	MICROPROSE	UTOPIA	GREMLIN
WHEELS OF FIRE	DOMARK	WRECKERS	AUDIOGENIC
W W F	OCEAN	ZONE WARRIOR	ELECTRONIC ARTS

AMIGA

ACTION KIT	LORICIEL	ADRENALYNN	EXPONENTIA
ADVANTAGE TENNIS	INFOGRAMES	ALPHA WAVES	INFOGRAMES
AMNIOS	PSYGNOSIS	AUDIO-SCULTURE	EXPOSE SOFTWARE
ARACHNOPHOBIA	INFOGRAMES	BABY JO	LORICIEL
BARBARIAN 2	PSYGNOSIS	BILLIARD SIMULATION 2	INFOGRAMES
BSS JANE SEYMOUR	GREMLIN	CAPCOM COLLECTION	US GOLD
CARRIER COMMAND	MIRRORSOFT	CHESS SIMULATOR	INFOGRAMES
CHICAGO 90	MICROIDS	CHIP CHALLENGE	US GOLD
COLLECTORS	GREMLIN	COMPIL' INTEGRALE	GREMLIN
CRAZY SHOT	LORICIEL		
CROISIERE POUR UN CADAVRE	DELPHINE SOFTWARE		
DARKMAN	OCEAN	DARKSIDE	MICROPROSE
EXILE	AUDIOGENIC	FATE	RAINBOW ARTS
FIRST SAMOURAU	MIRRORSOFT	F.O.F.T	MIRRORSOFT
GENGIS KHAN	INFOGRAMES	GUNSHIP	MICROPROSE
HUDSON HAWK	OCEAN	IRON TRACKERS	MICROIDS
L'AIGLE D'OR/LE RETOUR	LORICIEL	LOST PATROL	OCEAN
LOTUS ESPRIT	GREMLIN	MAX	US GOLD
MEGA TWINS	OCEAN	MERCS	US GOLD
MOONBLASTER	LORICIEL	NRJ 2	INFOGRAMES
NRJ 3	INFOGRAMES	NRJ 4	INFOGRAMES
PARAGLIDING	LORICIEL	PEGASUS	GREMLIN
PITFIGHTER	DOMARK	PLAYROOM	INFOGRAMES



256 JEUX TOUT NEUFS ET GARANTIS 6 MOIS

PLOTTING	OCEAN	POPULOUS 2	ELECTRONIC ARTS
PSYBORG	LORICIEL	RAINBOW WARRIOR	MICROPROSE
RICK DANGEROUS	MICROPROSE	ROBOCOP 3	OCEAN
7 COLORS	INFOGRAMES		
SIM'S PACK AIR-TERRE-MER	ELECTRONIC ARTS		
SKYCHASE	MIRRORSOFT	SMASH TV	OCEAN
SNOW STRIKE	US GOLD	SPEEDBALL	MIRRORSOFT
SPORT'S BEST	LORICIEL	STRIKEFLEET	ELECTRONIC ARTS
S.T.U.N RUNNER	DOMARK	STUNT CAR	MICROPROSE
SUPAPLEX	DREAM FACTORY		
SUPER ACTION PACK	GREMLIN	SUPERCARS 2	GREMLIN
SUPER HEROES	DOMARK	SUPER SEGA	US GOLD
SUSPICIOUS CARGO	GREMLIN	SWAP	MICROIDS
SWITCHBLADE	GREMLIN	SWITCHBLADE 2	GREMLIN
TERRAIN EDITOR	INFOGRAMES	GOLD OF THE AZTECS	US GOLD
THE THREE STOOGES	MIRRORSOFT	TOP 3	LORICIEL
TORTUES NINJA 2	MIRRORSOFT	TOTAL RECALL	OCEAN
39 - 45	LORICIEL	TURBO OUT RUN	US GOLD
UTOPIA	GREMLIN	WILD WHEELS	OCEAN
WORLD CLASS RUGBY	AUDIOGENIC	WRECKERS	AUDIOGENIC
W W F	OCEAN	XENOPHONE	MICROPROSE
ZONE WARRIOR		ELECTRONIC ARTS	

PC 3 1/2

ACTION PACK	MICROIDS	AIRBORNE RANGER	MICROPROSE
BABY JO	LORICIEL	BUMPY	LORICIEL
CARRIER COMMAND	MIRRORSOFT	CASTTLE DATA DISK 1	ELECTRONIC ARTS
CHICAGO 90	MICROIDS	CONFLICT EUROPE	MIRRORSOFT
DEFENDER OF THE CROWN	MIRRORSOFT	GODFATHER	US GOLD
HIGHWAY PATROL	MICROIDS		
L'AIGLE D'OR / LE RETOUR	LORICIEL		
MOONBLASTER	LORICIEL	NRJ 2	INFOGRAMES
PARAGLIDING	LORICIEL	ROCKETEER	INFOGRAMES
ROGER RABBIT	INFOGRAMES	SAPIENS	LORICIEL
SPEEDBALL	MIRRORSOFT	SPORT'S BEST	LORICIEL
TEAM SUZUKI	GREMLIN	THE THREE STOOGES	MIRRORSOFT
TOP ACTION	LORICIEL	TOP 3	LORICIEL
39 - 45	LORICIEL	3D POOL	MIRRORSOFT
TV SPORT FOOTBALL	MIRRORSOFT		

PC 5 1/4

ADVANTAGE TENNIS DUAL	INFOGRAMES	ARCHITECTURE 1	INFOGRAMES
ARCHITECTURE 2	INFOGRAMES	BANDITS KING	INFOGRAMES
BUMPY	LORICIEL	CARRIER COMMAND	MIRRORSOFT
CASTLES DATA DISK 1	ELECTRONIC ARTS		
CHESS SIMULATOR	INFOGRAMES	CHICAGO 90	MICROIDS
CHUCK YEAGER AIR COMBAT	ELECTRONIC ARTS		
COMPIL PC PACK	MICROIDS	CONFLICT EUROPE	MIRRORSOFT
CRAZY SHOT	LORICIEL	CRIME WAVE	US GOLD
CROISIERE POUR UN CADAVRE	DELPHINE SOFTWARE		
DEFENDER OF THE CROWN	MIRRORSOFT	GENGIS KHAN	INFOGRAMES
GODFATHER	US GOLD	HARD DRIVIN 2	DOMARK
HIGHWAY PATROL 2	MICROIDS		
INTELLIGENT STRATEGY	OXFORD SOFTWORKS		
LA BANDE A PICSOU DUAL	INFOGRAMES	L'AIGLE D'OR RETOUR	LORICIEL
LOGICAL	RAINBOW ARTS	MAD TV	RAINBOW ARTS
MOONBLASTER	LORICIEL	NRJ 2	INFOGRAMES
NRJ 3	INFOGRAMES	NRJ 4	INFOGRAMES
OH NO MORE LEMMINGS	PSYGNOSIS		
OH NO MORE LEMMINGS DATA	PSYGNOSIS		
PARAGLIDING	LORICIEL	PITFIGHTER DUAL	DOMARK
ROKETEER	INFOGRAMES	ROCKET RANGER	MIRRORSOFT
ROGER RABBIT	INFOGRAMES	SAMOURAI	MICROPROSE
SAPIENS	LORICIEL	7 COLORS DUAL	INFOGRAMES
SINBAD	MIRRORSOFT	SKWEEK	LORICIEL
SPEEDBALL	MIRRORSOFT	SPORT'S BEST	LORICIEL
STAR TREK	ELECTRONIC ARTS		
STRIKE FORCE HARRIER	MIRRORSOFT	S.T.U.N RUNNER	DOMARK
SUPER SKI	MICROIDS	SWAP	MICROIDS
TEAM SUZUKI	GREMLIN	TERMINATOR 2 DUAL	OCEAN
TERRAIN EDITOR	INFOGRAMES	THE THREE STOOGES	MIRRORSOFT
THUNDERHAWK	CORE DESIGN	TOP ACTION	LORICIEL
TOP 3	LORICIEL	TOTAL ECLIPSE	MICROPROSE
39 - 45	LORICIEL	3D POOL	MIRRORSOFT
TURBO CUP	LORICIEL	TV SPORT FOOTBALL	MIRRORSOFT
WATERLOO	MIRRORSOFT	WILD WHEELS DUAL	OCEAN
XENON 2	MIRRORSOFT		

BON DE COMMANDE

A RETOURNER A "JOYSTICK-OPERATION JOY" 103, BD MAC DONALD 75019 PARIS

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
TELEPHONE ....

JE COMMANDE : .... ☒ -3 JEUX A 199,00 FF
☐ -5 JEUX A 329,00 FF

+ PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE : 34 F
soit un total TTC de ☒ 233 F
ou de ☐ 363 F*

STANDARD : ST ☐ AMIGA ☒ PC 3 1/2 ☐ PC 5 1/4 ☐

1- BARBARIAN 2
2- AMNIOS
3- CROISIERE POUR UN CADAVRE
4- ....
5- ....

*CADEAU ! un superbe pin's tirage limité offert aux 1 000 première commandes de 5 produits

REGLEMENT : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat lettre ☐

SIGNATURE : (signature des parents pour les mineurs) : ....

A REMPLIR IMPERATIVEMENT !

DANS LE CAS OU LES JEUX QUE JE COMMANDE NE SERAIENT PAS DISPONIBLES, JE VOUDRAIS EN REMPLACEMENT :

1- FIRST SAMOURAI 2- LOTUS ESPRIT 3- L'AIGLE D'OR LE RETOUR
.... 4- .... 5- ....

SI CES JEUX DE REMPLACEMENT ETAIENT EUX-AUSSI EPUISES, NOUS NOUS ENGAGEONS A VOUS RETOURNER IMMEDIATEMENT ET SANS FRAIS VOTRE CHEQUE DE COMMANDE.

(OPERATION DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES)

TEST ST

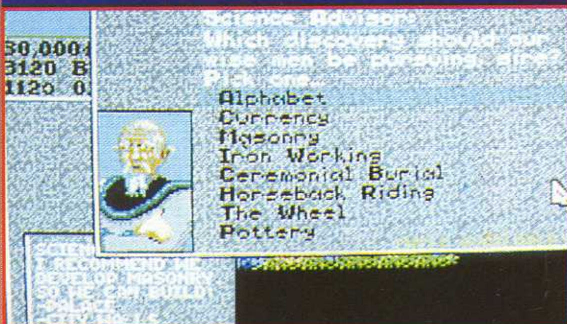
CIVILIZ



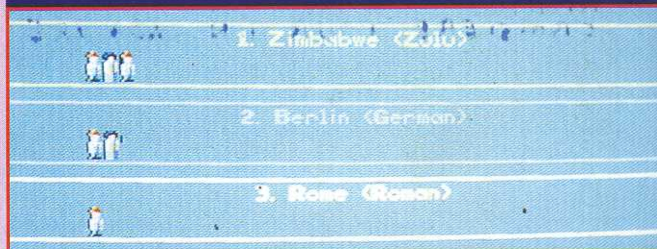
Lorsqu'on double-clique sur sa cité, on accède à un tableau de ce type, qui permet de donner des ordres et d'obtenir de nombreuses informations.

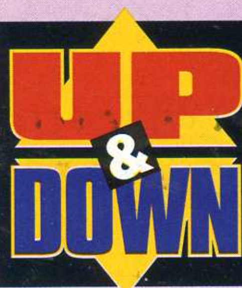
Après avoir fait la joie des possesseurs de PC, d'Amiga et de Macintosh, Microprose s'est enfin résolu à offrir aux ataristes un logiciel très attendu. Il faut dire que Civilization est un jeu absolument fascinant, l'un de ces jeux dont on arrache fébrilement l'emballage et qu'on lance avant même de s'asseoir. Ensuite, le temps de jeter un oeil sur le mode d'emploi en français et on commence une petite partie, juste pour voir. Une douzaine d'heures plus tard, on s'aperçoit qu'on a oublié de manger, on est dans le noir, on a un peu froid, mais quel régal. On aura compris que le jeu est totalement prenant et que les parties durent très longtemps. Ce n'est, du reste, pas vraiment étonnant puisque le but du jeu est de construire une civilisation. On commence petit, avec très peu d'hommes et avant JC, puis, le temps passant, on conquiert de nouveaux territoires. Du coup, il arrive aussi que l'on soit envahi par des adversaires gérés par l'ordinateur. Bon point, il n'est pas forcément obligatoire de se battre et l'on peut également marchander avec l'adversaire et échanger des connaissances (genre je t'apprends à lire et toi tu m'apprends à faire des poteries). Vous me direz, faire des poteries, c'est gentil 5 minutes mais ça ne nourrit pas son homme. Erreur, car on peut également faire

Afin d'avancer, il faut faire progresser les connaissances de votre civilisation. On choisit quel domaine devra plus particulièrement être étudié.



L'un des buts du jeu est de figurer en bonne place au hit parade des "Plus belles villes du monde".





- ▲ Ne serait-ce que par sa présence sur ST, ce jeu est intéressant car la machine est de plus en plus délaissée. Et en plus, c'est vraiment un bon jeu..
- ▲ La longévité du produit est énorme et chaque nouvelle partie est totalement différente de la précédente.
- ▲ La scène d'introduction est superbe.
- ▼ Dans les menus, le fond de l'écran est recouvert d'une trame qui rend la lecture particulièrement difficile.
- ▼ Bien qu'utilisant la souris, le jeu nécessite qu'on appuie sur quelques touches, ce qui est particulièrement pénible..

ZATION

Lorsqu'un nouveau pas a été franchi dans la connaissance, des écrans vous en informent.



du troc et vendre lesdites poteries. Ca, c'est pour l'aspect "wargame" de la chose mais Civilization est aussi et surtout un jeu de stratégie. En effet, l'un des buts du jeu est de pouvoir créer une merveille du monde, capable de rivaliser avec les constructions des adversaires. De plus, si on le souhaite, on peut aussi, en début de partie, choisir l'option "Palais". Dans ce cas, on peut construire son palais et rajouter des ailes, un chemin, etc. Amélioré par rapport aux premières versions tournant sur d'autres machines, Civilization permet de jouer jusqu'à ce qu'il soit possible de coloniser d'autres planètes. Côté technique, il est regrettable que les graphistes aient collé un fond tramé sous les textes car ces derniers, (en anglais), sont aussi peu lisibles qu'un dossier de Joystick lorsque Linos met des fonds folkloriques. A part ce défaut, le jeu est une réussite.

Moulinex



Au fur et à mesure de l'avancée, le dessin de votre ville se modifiera. Là, c'est la période "âges sombres", connue aussi sous le nom de "la partie commence".



EDITEUR : MICROPROSE

ST


STRATEGIE


NOTICE VF:18


4 DISQUETTES


512 KO

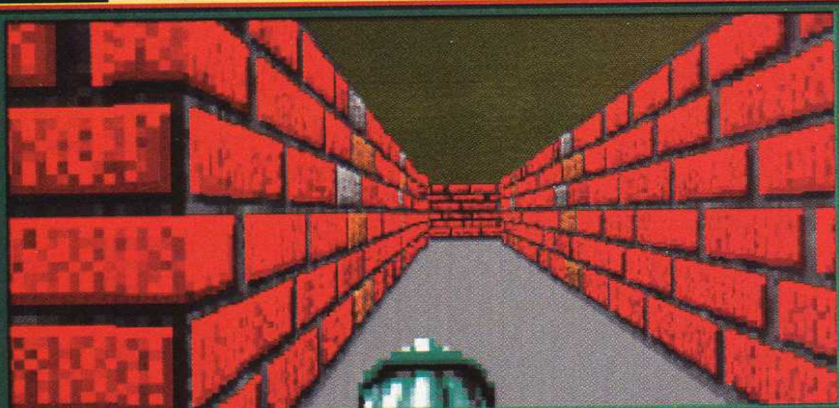

1 JOUEUR


SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	13
BRUITAGE	--
MUSIQUE	14
ANIMATION	--
MANIABILITÉ	--
INTERET	17
ORIGINALITÉ	13

85%

SPEAR O



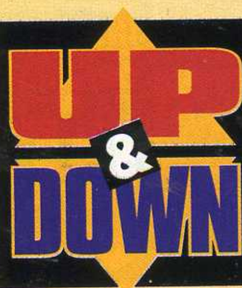


Les textures appliquées sur les murs sont très variées et ne subissent presque pas de pixellisation quand vous vous en approchez.

Beaucoup d'entre vous l'auront deviné, il s'agit de Wolfenstein 3D... Enfin, pas tout à fait, c'est une nouvelle version, très améliorée de ce fabuleux sharewhare... Pour ceux qui ne connaîtraient pas du tout, résumons l'histoire qui est très simple, voire simpliste: vous êtes prisonnier dans un château de nazis et vous devez tout faire pour vous échapper, tout et surtout buter tous les nazis. Bon, jusque là, rien de bien extraordinaire, me direz-vous... Eh bien, détrompez-vous, ce soft est réellement surprenant, surtout quand vous le voyez fonctionner - ce qui est plutôt difficile sur les photos d'écrans, quoique, un jour, on y arrivera peut-être...-. Les déplacements et les animations, à la manière de Underworld, sont d'une beauté, d'une fluidité et d'une rapidité extraordinaires, même s'ils sont moins réalistes que dans le jeu d'Origin (on ne peut pas lever et baisser les yeux, ni sauter...). En comparaison, même moi qui suis une fan absolue d'Underworld, je dois admettre que ce dernier ressemble à une tortue... Pour obtenir plus de fluidité sur les faibles configurations, vous disposez d'une option pour réduire la fenêtre de visualisation (pout tout dire, je suis la risée de toute la rédaction car, en plein-écran, j'ai une forte envie de rendre mon repas de midi au bout d'un quart d'heure). Les décors sont très finement texturés, et les pièces abondent de meubles ou autres broutilles. L'environnement sonore n'est pas non plus en reste et vos actions sont rythmées par une trépidante musique et des bruitages tonitruants, si toutefois vous possédez une Sound Blaster. C'est très surprenant et prenant pour un jeu d'action. L'ajout d'éléments aventure à ce qui n'était, au départ, qu'un shoot 'em up, augmente énormément l'intérêt du jeu. Les (nom-



Les salles secrètes sont généralement dissimulées derrière les étendards qu'il suffit d' "ouvrir" comme des portes.



- ▲ L'animation des déplacements est très fluide et rapide
- ▲ L'environnement sonore est très impressionnant.
- ▲ Les niveaux sont gigantesques et truffés de meubles, d'objets, de nazis...
- ▲ Un jeu génial!
- ▼ Assez répétitif...
- ▼ Rien de nouveau par rapport à Wolfenstein 3D (c'est l'arnaque)

E DESTINY





Les salles sont très décorées: tonneaux, drapeaux, débris sur le sol...

Whaou ! Quel shoot d'enfer! (en fait, je suis myope comme une taupe!)





C'est par les ascenseurs que vous passerez d'un niveau à l'autre. A Joystick, nous aurions préféré voir le portrait du moustachu sur un paillasson, plutôt qu'en étendard...

breux) niveaux sont gigantesques, truffés d'objets, de salles secrètes... et de nazis, bien sûr. Pour faciliter votre évasion, vous trouverez de nombreux objets utiles sur les niveaux. Pour vous défendre, vous disposerez de pistolet, mitraillette, etc. et de munitions pour les reharger; pour vous soigner, vous trouverez de la nourriture et des boîtes de soin qui restaurent une partie de votre énergie perdue, ou des 1-ups. Si dans les premiers niveaux, et au niveau de difficulté le plus bas, ces accessoires ne vous sont pas d'une grande aide, dans les levels supérieurs et à la difficulté maximale, vous les rechercherez avec avidité. L'air de rien, je viens de vous informer qu'il existe plusieurs niveaux de difficulté du moins au plus sanglant; en fait, il y en a quatre en tout. En plus des "outils", vous trouverez aussi des bonus sous forme de coupes, calices, croix en or...histoire de gagner quelques points supplémentaires (et donc des vies). Cela vous permet à la fois de survivre et d'établir un gros score. Le passage d'un niveau à l'autre se fait au moyen d'ascenseurs. Si ceux-ci sont faciles d'accès au début, ils seront très vite verrouillés, et il vous faudra retourner dans les dédales des couloirs pour en trouver la clé. L'exploration de niveaux nécessite de la méthode, car rien ne ressemble plus à un couloir qu'un autre... et vous aurez très vite l'impression de tourner en rond si vous ne repérez pas les endroits que vous avez déjà visités. Il est très facile de se perdre dans les corridors et les salles.

En résumé, c'est un jeu génial si vous ne possédez pas déjà Wolfenstein 3D (d'où, la note), mais si vous avez ce dernier, passez votre chemin! Honnêtement, c'est de l'arnaque.

CALOR

Le New-Moulinexland vient d'inventer la poterie. Super, on va pouvoir commercer avec notre voisin.



EDITEUR : PSYGNOSIS
PC

ACTION — NOTICE VF:14
BETA -VERSION — 640 KO
1 JOUEUR — JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	18
BRUITAGE	13
MUSIQUE	14
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	18
INTERET	15
ORIGINALITÉ	12

■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
❑ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

90%

TESTÉ SUR 486/33EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER PRO

B17- FLYIN

Si vous êtes un habitué des simulateurs, vous avez déjà piloté toutes sortes d'avions, de bateaux, de sous-marins, de trotinettes ou encore de voitures. En terme de simulateurs de vol, il est peu usuel que l'on vous colle un bombardier entre les mains (contre-exemple spécial vieux routards du jeu video: Dambusters). Microprose s'est lancé dans cette aventure, créer un simulateur de B17, ces forteresses volantes qui ont fait la joie des stratèges des forces alliées pendant la seconde guerre mondiale. Déjà sorti sur PC il y a de nombreux mois, B17 atterrit sur les pistes de l'Amiga.

SPÉCIAL SCHIZOPHRÉNIE: VOUS INCARNEZ TOUT L'ÉQUIPAGE

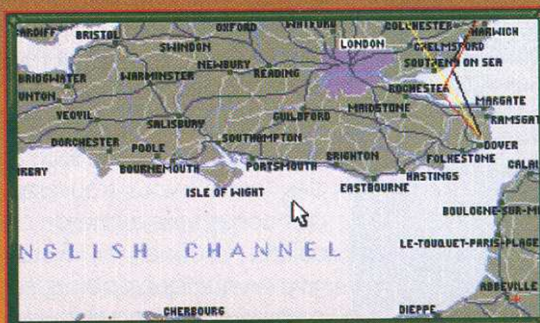
Un B17 ne se pilote pas comme un cessna, n'imaginez pas que vous allez pouvoir monter tout seul dans la cabine, le goûter du 4 heures dans la poche de votre blouson de cuir marron, votre casquette pourrie sur la tête, histoire de partir en mission, à la cool, en solo. Il ne faut pas moins de 10 membres d'équipage pour piloter un tel engin, et chaque poste a une importance colossale.

La fonction première d'un B17 est de bombarder, vous vous verrez donc attribuer des missions stratégiques un peu partout en Europe: lâcher des bombes sur un dépôt, un quartier général, un chantier naval ou encore une base de fusées. Avant chaque mission, un briefing complet vous est proposé. Des instructeurs tout amidonnés viendront vous présenter une carte avec le parcours que vous devrez suivre, à l'aller, puis au retour. Votre mission vous sera détaillée textuellement, puis visuellement avec des petits films d'animation montrant les

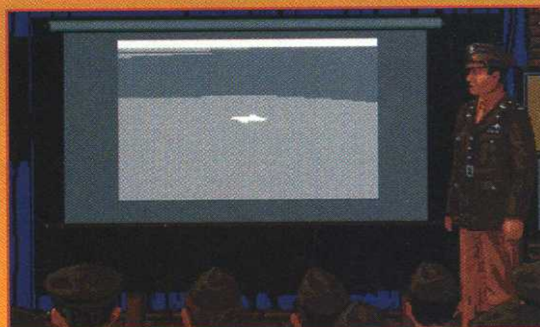
LE BRIEFING



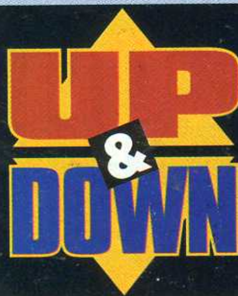
Avant chaque mission, vous irez faire un tour dans la salle de briefing où un gradé souriant vous présentera tout ce qui vous attend.



Vous pouvez déplacer un curseur sur une carte d'Europe. Le parcours que vous devrez suivre est tracé, pour l'aller et le retour



Des petits films d'animation, en noir et blanc pour la nostalgie, vous présentent les objectifs que vous devrez aller détruire.



▲ La documentation du jeu, comme toujours chez Microprose, est excellente. Volumineuse, intéressante, bourrée de faits historiques, de photos et de détails techniques. C'est de loin le meilleur aspect du logiciel, un vrai paradoxe.

▲ Avant de programmer B17, les programmeurs ont véritablement travaillé sur les faits historiques et sur la technique de l'avion. On le sent effectivement.

▼ Le soft passe son temps à charger des tas de trucs et de machins sur les disquettes. Tout le temps, le moindre clic entraîne une pause de quelques secondes pour un accès disque.

▼ Les graphismes des décors sont atroces, tramés, peu colorés et simplistes. Seuls les menus et les cartes sont réussis.

G FORTRESS

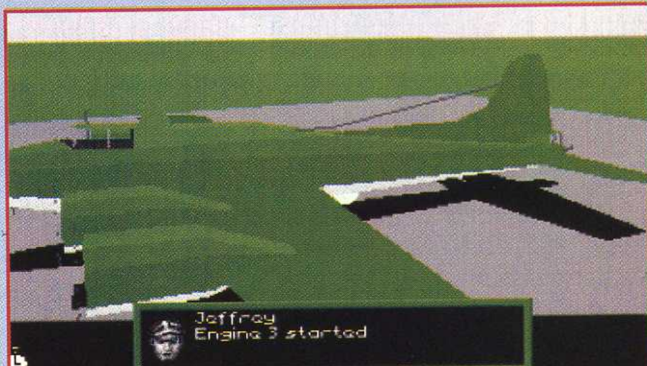
cibles. Oui, LES cibles, car pour chaque vol, vous aurez deux objectifs, un principal et un secondaire. Accomplir les deux est, bien sûr, parfait, mais au cas ou vous auriez des problèmes pour cartonner le premier objectif, essayez tout de même d'exploser le second, histoire de ne pas rentrer au bercail pour rien.

TOUT PLEIN DE TOUCHES, ET TOUT PLEIN DE FONCTIONS

Vous n'espériez pas, non plus, qu'il suffirait de prendre la manette, de la secouer dans tous les sens et de tirer sur le bouton pour piloter le B17. On offre une simulation réaliste, ou pas. Microprose nous a donc collé des milliards de touches à enfoncer, des tonnes d'écrans à traverser pour la plus grande joie de ceux qui aiment les simulateurs bien prise de tête. Cela dit, le tout est assez bien fait et logique, et après une ou deux parties maximum, on se promène les yeux fermés dans les méandres des fonctions du B17.

ET MAINTENANT, TOUT SE GATE

Mais alors, il est excellent ce B17? Réaliste, original et tout et tout? Malheureusement non, que dalle, le soft à deux défauts majeurs qui gâchent pratiquement tout. D'une part, les graphismes sont moches, très laids, simplistes genre quatre couleurs et deux formes géométriques et demi qui se baladent à l'écran pour représenter le ciel, la terre et une vague rivière. D'autre part, ils sont affichés lentement, et même franchement pas rapidement, avec un peu du père saccadé qui vient pointer son nez. Quand un avion ennemi traverse le ciel, il ne se déplace pas de façon continue, fluide, pour que cela soit joli, non, il est affiché une première fois en haut à gauche, puis une seconde fois en bas à droite. Comme ça, on a l'impression qu'il va vite; seulement, pour lui tirer dessus, ce n'est pas l'idéal. Autre énorme problème qui vient rajouter de la lenteur au dossier, le soft passe son temps à faire des accès disques. Cela en devient même délirant. Vous examinez la carte, vous scrollez pour voir le reste de l'image, hop, accès disque. Vous passez d'un menu à l'autre, hop, accès disque. Heureusement, il est possible d'installer B17 sur disque dur, c'est forcément plus rapide. Mais bon, s'il faut maintenant avoir un disque dur sur Amiga pour qu'un jeu devienne jouable, où va-t-on?



Vous pouvez accéder à plusieurs vues extérieures en frappant quelques touches sur le clavier. Ici, le B17 atteint tranquillement sur la piste d'envol, que vous vous décidiez à le faire décoller pour partir en mission.



IL FAUDRA FERMER LES YEUX POUR APPRÉCIER

Oui, fermer les yeux sur les défauts techniques, car hormis tout ça B17 est effectivement intéressant, les missions sont stressantes, les ennemis hargneux et les objectifs dangereux. De plus, le réalisme général conviendra parfaitement aux fans d'histoire militaire. B17 est donc réservé à une catégorie de joueurs très restreinte: ceux qui sont vraiment fous des simulateurs et qui sont capables d'oublier lenteur et laideur, et qui ont, en plus, de la thune pour se payer un disque dur. Ou un Amiga 1200, car le soft est compatible avec ce dernier, et comme la bécane est beaucoup plus rapide, l'action passe beaucoup mieux.

Seb.

EDITEUR : MICROPROSE
SUR AMIGA


SIMULATEUR


NOTICE VF:17


1 MO


3 DISQUETTES


1 JOUEUR



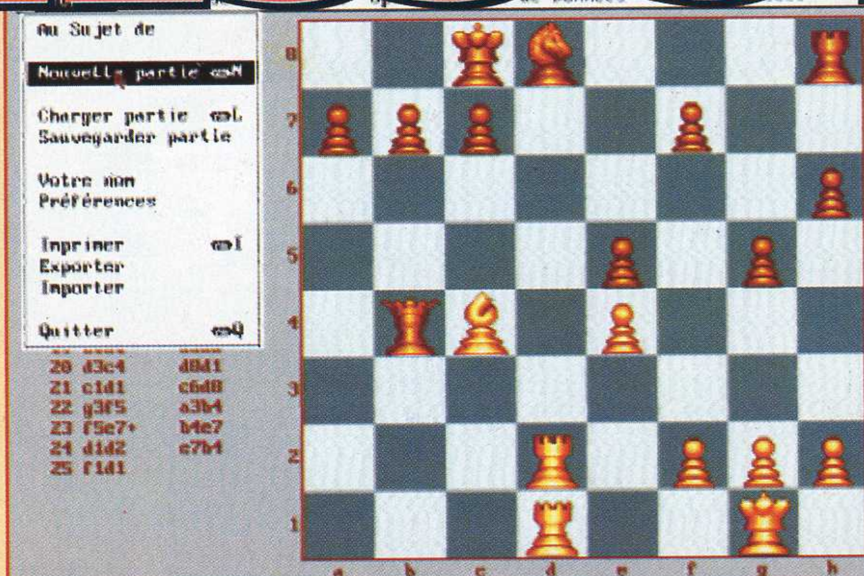
SOURIS-CLAVIER-STICK

GRAPHISME	09
BRUITAGE	15
MUSIQUE	--
ANIMATION	09
MANIABILITÉ	12
INTERET	13
ORIGINALITÉ	15

63%

THE COM[PLETE] CHESS SY[STEM]

Spécialisé depuis plusieurs années dans les jeux d'échecs et de Go, Oxford Softworks propose, avec The complete Chess, un produit puissant, d'autant que le seul produit équivalent, Chess Champion sur Macintosh, n'annonce que 2175 Elo. Cela dit, 2175 ou 2260, qu'importe, étant d'ailleurs peu probable que vous puissiez prétendre à un tel niveau. De plus, Complete Chess dispose de suffisamment d'autres atouts. Ainsi, l'interface utilisateur, très bien pensée, dispose d'une option particulièrement pratique. Cette merveille, portant le doux nom de "toucher et jouer", permet aux débutants de sélectionner une pièce d'un simple clic, le logiciel se chargeant alors du coup optimum. C'est très pratique car en participant à l'action, on progresse plus vite, d'autant qu'aux échecs, le choix de la pièce déplacée est primordial.



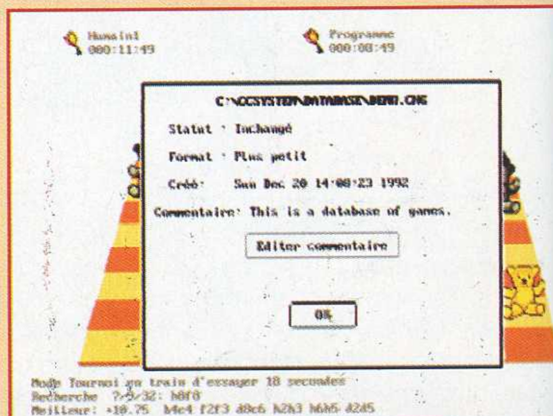
Classique, on accède aux options par une barre de menus déroulants.



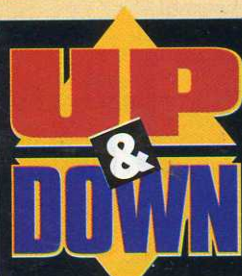
Dès lors qu'on essaye de sortir de la routine, la forme des pièces rend la vue 3D assez illisible.

Elo Guys !

Cela dit, le jeu s'adresse aussi (et surtout) aux joueurs confirmés. Ces derniers trouveront, par exemple, une bibliothèque d'ouverture de 300 000 positions ainsi qu'une base de données comprennant la bagatelle de 15 000 parties! Ces dernières, commentées, peuvent être rejouées dans n'importe quel camp et à partir de n'importe quel coup. De plus, il est possible d'ajouter à la base de données ses propres parties et, là aussi,



Il est possible de mettre dans la banque de données une partie personnelle et d'y adjoindre ses commentaires.



- ▲ La grande bibliothèque d'ouverture (300 000 positions) et l'analyse des ouverture.
- ▲ Vos propres parties peuvent être ajoutées à la base de données livrée avec le logiciel (15 000 parties).
- ▲ Testé avec des joueurs humains, Chess System est d'un niveau Elo de 2260 points (2360 USCF).
- ▲ La vue en 3D est, pour une fois, relativement lisible.
- ▼ On peut charger différentes formes de pièces. Celles-ci sont, hélas, peu nombreuses et peu lisibles, contrairement aux pièces standards.
- ▼ Sans tomber dans l'excès, il est regrettable que l'ensemble soit un peu tristounet.

PLETE
STEM

Grand choix de parties célèbres qui peuvent être étudiées, rejouées à n'importe quel stade. Là aussi, un commentaire personnel peut être adjoint.

Humain1 000:11:49 — Programme 000:08:49

Choisir Jeu

1 Kuzmin-Parameshwaran	1-0	Bangalore 1981
2 Carr.M-Webb.R	1-0	British Lightning 1984
3 Bimgaman-Rao	1-0	U.S.A. 1981
4 Pleister-Van der Wiel	0-1	Ostend 1983
5 Meadows-Reid	1-0	U.S.C.F corr 1985
6 Krjukov-Tovchigo	1-0	Kiev 1985
7 Robatsch-Tibensky	0-1	Trenara 1988
8 Finstad-Moe	1-0	Oslo ch. 1981
9 Panbukchian-Vilela	0-1	Dev. in the Smith-Morra 1977
10 Carr.M-James	1-0	Corres. 1984
11 Johnstone-Gentes	1-0	Winnipeg speed chess 1986

Montrer toutes les jeux

Charger — OK — Preview — Effacer Jeu

Mode Tournoi en train d'essayer 18 secondes
Recherche 7/9/32: h0f0
Meilleur: +10.75 b4c4 f2f3 d8c6 h2h3 h6h5 d2d5

de les commenter. Comme c'est de plus en plus souvent le cas avec ce type de produit, le logiciel propose également de connaître son niveau Elo en répondant à quelques problèmes. Pour le reste, on retrouve les options habituelles qui permettent d'afficher et d'imprimer les mouvements, de changer de camp en cours de jeu, ou de profiter d'une mode help. Pareillement, l'option permettant de jouer contre un joueur humain (y compris à l'aide d'un modem ou nul/modem) est prévue.

Bref, voilà un logiciel d'échecs puissant et agréable bien qu'un peu trop sobre peut-être.

Boris Moulinexov



EDITEUR : OXFORD SOFTWORKS
SUR PC

GRAPHISME	12
BRUITAGE	-
MUSIQUE	-
ANIMATION	-
MANIABILITÉ	17
INTERET	13
ORIGINALITÉ	08

75%

- ☐ S.BLASTER
- ■ S.BLASTER PRO
- ☐ AD LIB
- ☐ ROLAND MT 32
- ☐ SOUND SOURCE
- ☐ COVOX
- ☐ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ■ VGA ■ SVGA ☐

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER PRO

BLANCO

INTERNATIONAL RUGBY CHALLENGE



Les séquences de transformations apparaissent sous cette forme. Le dosage de la force et de la direction s'effectue de la même façon que dans Leader Board (Links). Il suffit de stopper une barre qui défile au bon endroit.

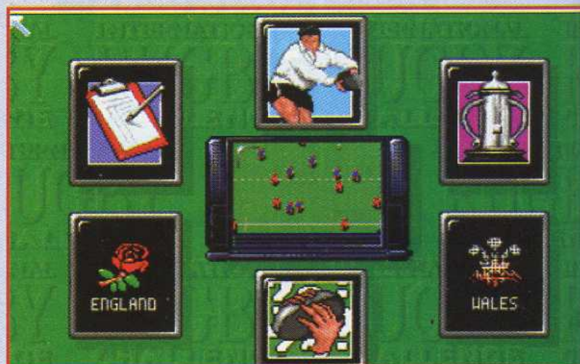
Le moins que l'on puisse dire, c'est que les simulations de rugby ne courent pas les rues! Qu'importe, voilà qu'UbiSoft nous a concocté un soft en rapport direct avec ce sport. Vous allez pouvoir revivre le tournoi des cinq nations en direct. C'est pas dément ça? Eh bien non! Malgré la richesse de la simulation, la partie action laisse franchement à désirer. Attention, je ne dis pas que c'est injouable, loin de là, mais ce n'est quand même pas kick off! Le scrolling est saccadé à mort et les joueurs sont minuscules. Autant vous dire que tout ceci donne rapidement mal à la tête. L'action se déroule en vue satellite avec un radar en haut, à gauche de l'écran. Là encore, c'est tout petit et ça ne sert pas à grand-chose. Lorsque l'une des deux équipes parvient à marquer un essai, l'écran bascule sur une vue en perspective beaucoup plus exploitable pour effectuer la transformation. Il faut alors doser la force de son shoot et viser entre les deux poteaux. Tout ceci se déroule d'une manière très classique: il s'agit de stopper une barre qui se déplace rapidement en face de zones valides, un peu comme dans Links. Le programme gère également, en plus des passes, les plaquages, les dégagements, les touches et, bien entendu, les mêlées. Bref, On s'y croirait.

En contrepartie, le reste du jeu est plutôt bien fait. Les menus de sélections sont ergonomiques et bien présentés, on peut obtenir une aide à n'importe quel endroit du jeu et revoir une action au ralenti. Les plus fanas d'entre vous peuvent disputer des matchs amicaux, le Tournoi des 5 Nations ou, pourquoi pas, la Coupe du Monde! Avec un entraînement de longue haleine, on finit pas faire à peu près ce que l'on veut avec ses joueurs... Oh ben lui! Heureusement que l'on fait ce que l'on veut, il ne manquerait plus que ça!. Signalons quand même l'impossiblité de jouer à plusieurs simultanément...

LORD CASQUE NOIR



L'option "Replay" affiche une barre du type magnétoscope et permet de revoir n'importe quelle action dans tous les sens.



L'écran principal vous invite à sélectionner une de ses options. On peut entamer une saison, s'entraîner, choisir une équipe, consulter le calendrier des rencontres...


SIMULATEUR


NOTICE VF:17


512 KO


1 DISQUETTE


1 JOUEUR


JOY-SOURIS-CLAVIER



- ❑ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ■
- VGA ■
- SVGA ❑

EDITEUR : DOMARK/UBI SOFT

SUR PC

GRAPHISME	13
BRUITAGE	13
MUSIQUE	16
ANIMATION	11
MANIABILITÉ	14
INTERET	13
ORIGINALITÉ	17

68%

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER PRO

UP & DOWN

▲ Contrairement au football, les simulations de rugby se font plus que rares. Blanco Rugby Challenge arrive à temps pour combler le trou.

▲ Le jeu est assez complet.

▼ L'animation saccadée à mort

▼ Le graphisme est pauvre, surtout lorsque l'on joue

▼ Les bonhommes sont carrément microscopiques.

JESSICO



"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

Titre	Contenu	ST	PC	AMIG
ACTION SPORT	SuperSki 2 + Tennis Advantage + GP 500 + KillerBall	272	292	272
SPORT MASTER	PGA Tournament Golf + Tennis Advantage + Euro Club Soccer + Indy 500		342	292
MEGA MIX	Agony + Leander + Ork			292
PSYCHO'S SOCCER	Intern.soccer chal. + Kick off 2 + Manchester u. + World championship soccer	272	292	272
COMPIL DES RECORDS	Croisiere cadavre + Lotus 2 + Heroquest	299		299
SPORT BEST 2	Tennis cup + Crazy car 2 + Kick off 2	269	299	269
PRENIUM	Baby jo + Panza kick boxing + Tennis cup	269	299	269
RAVING MAD	Robocod + Megatwins + Rodlands	192		192
MAGIC WORLD	Storm master + Dragon Breath + Crystal Arborea	252		252
DREAM TEAM	W.W.F + THE SIMPSONS + TERMINATOR 2	225	275	225
FANTASTIC WORLDS	Megalomania + Populus + Wonderland + Pirates + Realms (PC pas de Megalomania)	359	399	359
VROOM+GREATCOURT2		229		229
PODIUM	Disk + Paragliding + Panza + GP 500 II	299	329	299
SUPER FIGHTER	FINAL FIGHT + WWF + PITFIGHTER	252	292	252
STRATEGY MASTER	Deuteros + Hunter (PC Cohort + Merchant colony) + Spirit of excalibur + Chess player + Populus	329	349	329
FUN RADIO 3	Battle of Britain + Monkey island 1 + Indiana Jones 3 + Battle 1942	369	399	369
HEAD TO HEAD	MIG 29 Superfulcrum + F19 Sealthfighter			342
SUPER HEROS	Baby jo + Prince of persia + Aigle d'or			299
COMBAT CLASSIC	F15 strike eagle 2 + 688 sub attack + Team yanke		342	292
ESPANA 92 THE GAMES		299	349	299
FUN RADIO 2	Tournament golf + Great court 2 + Speedball 2 Kick off 2 + Grand prix 500 cc 2	309	309	309
PLANETE AVENTURE 2	Monkey Island + Populus + Loom + Explora 3	349	349	349
CLASSIC COLLECTION	Gremlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess + World champion soccer	259	299	259
FUTURE DREAMS	Midwinter + Starblade + Madshow + Metal mast	342		342
SKYROCK	F29 Retaliator + Toki + Populus + GP500 N°2	292	342	292
LC WAIKIKI	Prehistorik + Fighter Bomber + R type 2 + Blues Brothers	342	342	342
BITMAPS 1	Xenon + Cadaver + Speedball 2	259	305	259
NRJ 4	Swap + Barbarian 2 + Prince of persia Team suzuki + Tennis cup	292	292	292
SIMULATION TOP	Panza Kick + Prince de Perse + Targhan	295	295	295
MAITRES AVENTURES	Maupiti island + Voyageurs du temps + OP.stealth	349		349
SUPERSTARS SPORT	F29 + Hard drivin + Stunt car + Battle command	299		299
3D SUPERSTARS	F 29 + Hard drivin + Stuncar + Battle command	299		299
LES STARS	Skweek + Builderland + Bumpy + Superskweek	289		289
AVENTURES EXTRA.	Zac mc cracken + Iron lord Rocket ranger + Manoir morteville	292	292	292
AIR COMBAT ACES	Falcon + Gunship + Bomber	329	349	329
AIR SEA SUPREMACY	Silent service + Carrier command P 47 + F15(ST) + Wings (Amiga)	289	329	289
10 GREATS GAMES	Ferrari f1 + Rick dangerous + Tintin + Pic'n pile + Night hunter + Superski + Carrier command + Chigago 90 + Pro tennis tour + Xenon 2	339	339	339
CAPCOM COLLECTION	Strider 1&2 + Un squadron + Duel + Forgotten world + Ghouls'n ghosts + Dinasty + Led storm	269		269
PLANETE AVENTURE 1	Indiana jones + Maniac mans. Explora 2 + Portes du temps	299	299	299
LES BATTANTS 2	Rick Dangerous 1 & 2 + Satan + Double Dragon + Licence to Kill	289	289	289
NRJ 3	F16 + Double Dragon 2 + Italy 90 + Welltris + Turbo Outrun	299	299	299
KARATE ACES	Double Dragon 1 & 2 + Last Ninja 2 + Saboteur 2(PC) + Oriental Games(ST + AG)	299	299	299

LOGICIELS JEUX

Titre	ST	PC	AMIG
3D CONST. KIT 2	492	492	492
A-TRAIN		392	292
AIRBUS A320	292	342	292
AIR FORCE COMMAND.	315		362
AIR SUPPORT	252		252
AIR WARRIOR	342	342	342
ALONE IN THE DARK		452	
AMBRESTAR	292		292
APOCALYPSE	252		252
ASHES OF EMPIRE	342	392	342
ARMOUR GUEDDON 2	272	342	272
ATAC	342	392	342
B17 FLYING Fortress	342	392	342
BAT 2	342	392	342
BATTLE ISLE	329	349	329
BATTLETOADS	262	262	262
BEST OF BEST	252	272	252
BILLARD AMERICAIN	292		292
BIRDS OF PREY	342	392	342
BUCK ROGER'S 2	305	305	305
BUNNY BRICKS	229	229	229
CAMPAIGN	342	392	342
CAESAR	315	365	315
CELTICS LEGEND	292	342	292
CHAOS ENGINE	252		252
CHUCK ROCK 2	252		252
CIVILIZATION VF	342	342	342
CONQUEST LONGBOW		292	342
COOL WORLD	252	292	252
CRAZY CARS 3	252	292	252
CRUSADER DARK Savant		392	392
CURSE OF ENCHANTIA	342	342	342
CYTRON	272		272
CYBERSPACE	292	342	292
D-DAY	362		362
DARKLANDS		392	
DARKMERE	305	392	305
DIPLOMACY	192	242	192
DOODLE BUG	225	225	
DOMINIUM	292	325	292
DRAGON'S LAIR 3	342	392	342
DUNE 2		372	325
Dungeon MAST.+ Chaos	252		252
DYNABLASTER	292	342	292
ELITE 2		342	342
ENTITY	292	292	292
EPIC	252	292	252
ETERNAM		342	
EUROPE AVENTURE	342	342	342
EYE OF THE STORM	292	342	292
F14	292		
F15 STRIKE EAGLE 3		492	
FABLES AND FRIENDS		319	272
FALCON 3.0		442	
FALCON 3.0 MISSION		242	
FERN GULLY		192	192
FIRE AND ICE	225		225
FLASHBACK		292	292
GLOBAL EFFECT	342	392	342
GOBLIINS 2	292	342	292
GUNSHIP 2000	342	392	342
HARRIER	342	392	342
HAND OF ST JAMES	315	315	315
INCA		392	
INDY IV ACTION	252	305	252
JOE ET MAC	252	292	252
KGB		352	305
KNIGHTS OF LEGEND	305		305
KNIGHTS OF THE SKY	342	405	342
L'ARME FATALE	252		252
LEEDS UNITED	252	292	252
LEGACY NECROMAN.	305	352	305
LEGEND OF KYRANDIA		352	305
LEGEND OF VALOUR	372	392	372
LEMMINGS 2		392	292
LEMMINGS TWIN PACK	292	292	292
LIVERPOOL F.C	252	315	252
LOTUS 3	252		252
MAC DONALD'S LAND	225	225	225
MAGIC BOY	252	252	252
MAGIC WORLDS	252		252
MATCH OF THE DAY	252		252
MICROPROSE GOLF	299	442	299
MICROPROSEgrand prix	342	442	342
MIGHT AND MAGIC 3		405	399
MONKEY ISLAND 2	392	392	392
NICKY BOOM	299		299
NIGEL MANSELL	292	342	292
NO GREATER GLORY		342	342
PALADIN 2	292		292
PILOTS IN PARADISE	305		305
PINBALL FANTASIES		242	
PERFECT GENERAL		392	342
PERFECT GENERAL DATA D.		192	192
POPULUS 2 +	325		325
PREMIER MANAGER	252	292	252
PREMIERE	272		272
PROPHECY	292	292	292
PUGGSY			342
PUTTY	252		252
RAMPART	252	292	252
RAGNAROK	342	392	342
REACH for the SKIES	342	352	342
REX NEBULAR		442	
RISKY WOODS		315	272
ROBOSPORTS		342	292
ROME		372	312
ROOKIES		252	252
RUGBY 2	272	292	272
SABRE TEAM	252	342	252
SENSIBLE SOCCER 93	225		225
SHADOWLANDS	252	292	252
SHADOWS of the Comet		392	
SHADOWORLDS	252	342	252
SHORTGREY	292		292
SIM CITY DELUXE		342	342
SIZZLERS 3 FOR 2	195	195	195
SPACE GUN	252		252
SPECIAL FORCES	342	392	342
SPOT	192	242	192
STORMBALL	252	305	252
STRATEGIE	319	342	319
STREETFIGHTER II	242	292	242
STRIKE COMMANDER		392	
STRIP POKER GIRL			252
SUPER SPORT CHALL	292		292
SUPER TETRIS	342		342
SUZUKI GP 2	252	292	252
THE ADDAMS FAMILY2	252	292	252
THE HUMANS	292	292	292
THE MANAGER	252	305	252
THE SEIGE		292	
TINY SKWEEK'S	269	299	269
TRANSARTICA	292	292	292
TRODLLERS	252		252
TWILIGHT 2000	342	392	342
TURBO CHARGE	272		272
UGH	252		252
UNIVERSAL Monsters	252	292	252
UTOPIA TWIN PACK	342		342
VROOM	252		252
VROOM DATA DISK	149		149
WARZONE	252		252
WAXWORKS		342	342
WEEN PROPHECY	292	342	292
WIZKID	252	292	252
W.L.F	242	292	242
WOLFCHILD	289		289
WORDTRIS	292	342	292
W.W.F 2	252	292	252
ZOOL	252	292	252

PC

Titre	Prix
ASTRODOMUS(astrologie)	342
CIEL COMPTABILITE	975
CIEL COMPTA LIBERALE	985
CIEL PAIE	990
CIEL IMMOBILISATIONS	960
CIEL GESTION Commerciale	980
CIEL GESTION Associations	965
CIEL Rapproch. Bancaire	955
TASWORD PC	550
TASPRINT PC	450
TAS-SIGN PC	450
MASTERFILE V.3.0	890
MASTERFILE + TASWORD	1290
PC GLOBE 5.0	590
PC CORPS HUMAIN	549
PC UNIVERS	490
SOUNDBLASTER 2.0	950
SOUNDBLASTER PRO	1475
SoundBLaster PRO+Kit midi	1675
VIDEOBLASTER	2975
THUNDERBOARD	790
AUDIOPORT	1875
PRO AUDIO SPECTRUM +	1875
PRO AUDIO SPECTRUM 16	2475

BUDGET ST / PC / AMIGA

Titre	Prix
ALIEN BREAD 92	119
ACTION FIGHTER	99
ARKANOID 2	99
BARD'S TALE 3	109
CALIFORNIA GAMES	99
CRAZY CARS 2	99
F16 COMBAT PILOT	99
FALCON	159
FALCON M.D COUNTERS	99
FALCON M.D FIREFIGHT	99
FIRE AND FORGET 2	99
FLIGHT OF INTRUDER	159
FLOOD	109
GAUNTLET 2	99
GREMLINS 2	99
JAMES POND	99
JANGHIR KHAN SQUASH	99
MANCHESTER UNITED	99
MICROPROSE SOCCER	99
MOONWALKER	99
PRO TENNIS TOUR	99
PUZZNIC	99
ROBOCOP	99
SEUCK	99
STREET FIGHTER	99
SUPER CARS 2	99
SUPER MONACO G.P	99
SWITCHBLADE 2	99
TOYOTA CELICA	99
TURRICAN 2	99
ULTIMATE GOLF	129

ORDINATEUR A600 2,175 F

ORDINATEUR A1200 3,775 F

JOYSTICKS

Titre	Prix
COMPETITION PRO	139
PRO 5000	139
QUICKJOY 2 TURBO	99
QUICKJOY 3 Supercharger	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	169
QUICKJOY VI JETFIGHTER	125
QUICKJOY TOPSTAR	289
QUICKJOY Turbo Pedale	279
QUICKJOY Megastar Junior	199
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING Autofire	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
QUICKSHOT APACHE 1	89
QUICKSHOT MAVERICK 1	169
QUICKSHOT PYTHON 1	119
ASCII PAD Super NINTENDO	229

AMIGA

Titre	Prix
ARENA 2000	129
AMOS FRANÇAIS	459
AMOS COMPILER	299
AMOS 3D	349
EASY AMOS	429
AMOS PRO 1.1	690
EXCELLENCE 3.0	590
COMPTE CHEQUE	290
Copieur SynchroExpress 500	395
Copieur SynchroExpress2000	450
DELUXE PAINT IV v4.0	695
DEMO MAKER 1MB	395
DEVPAC 3.0	725
DISCOSCOPIE PRO 3.0	390
FAMILICOMPTE	325
GFA BASIC+ Interpréteur	490
COMPILATEUR GFA BASIC	395
KINDWORDS 3.0	490
MAXIPLAN PLUS 4.0 FR.	490
MULTIPAINT AMIGA	149
MULTIMEDIA MAKER	495
MUSIC MAKER	395
MUSIC WARE	349
PRINTSTUDIA	149
SONIX	425
SUPERBACK	495
SOURIS GENIUS AG	199
CABLE PERITEL AG	119
Doubleur Bus Disc Dur / MK3	199
AlimentationA600/500/500+	499
EXTEN. 512K A500 +	399
EXTEN. 1MO A600+HORL.	599
EXTEN. 2MO A600	1175
EXTEN. 4MO A600	1875
EXTEN. 512K A500.	249
Disc dur A600/1200 +Nappe-2.50"	
60 MO	1990
80 MO	2790
EXTEN. 512K+HORL A500	299
EXTEN. 1.5 MO+HORL A500	999
ENCEINTES ZY FI	399
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	199
ADAPT.4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	490
LECTEUR EXTERNE 3.50"	695
Interface MIDI 3+1+(cables)	249
ETIQUETTES 3.50" LES 100	32
Imprim. STARLC200 COUL.	2390
Imprimante STAR LC 20	1975
BOITIER JSY 80 = 80 X 3.50"	109
BIEN DEBUTER AMIGA 600	99
B. Débuter Langage Machine	129
Bible de l'AMIGA + Disk	390
Livre de l'AMIGADOS	149

ATARI ST

Titre	Prix
A.DEBOG	590
DEGAS ELITE	259
DELUXE PAINT	485
DEVPAC V.2	595
EXT.512K SIPPS STE	349
EXT.1 MEG SIMMS STE	399
GESTCOMPTE 2	329
GESTCOMPTE 2 + 3614	459
GESTION Budget Personnel	300
PACK GFA BASIC 3.5	690
LE COMPTABLE 2	775
LE REDACTEUR 3.15	990
ST REPLAY V.8	690
STOS BASIC	395
SOURIS GENIUS ST	199
LECTEUR.EXTERNE ST	649

RUBANS

Titre	Prix
CITIZEN 120D	59
CITIZEN SWIFT 24/9	59
EPSON LX 800/LQ 800	59
ATARI SMM 804	59
STAR NL 10	59
STAR LC 10/20	59
STAR LC 10 COULEUR	99

TOUS LES RUBANS NB PAR 3 =144

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F.

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'**Arts Graphiques, de Dessins** et **les logiciels éducatifs** etc...
Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.**
Livré avec le logiciel de dessin **KwikDraw** de **TROJAN**

DISQUETTES 3.50" DFDD

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

DIGITALISEUR VIDI N°1 EN EUROPE!

"LA RÉFÉRENCE" ..... **ATARI Magazine**

- DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGAS - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F

ce pack comprend le digitaliseur **VIDI** + **VidiChrome** + **PhotonPaint** (pour AMIGA) ou **Spectrum 512** (pour ST)

VIDI RGB FILTRES COULEURS ELECTRONIQUES 799 F

PACK VIDI COMPLET ST OU AMIGA 1790 F
COMPREND **PACK VIDI NEW + VIDI RGB**

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

-COPIE DE DISQUETTES EN MOINS DE 30 SECONDES
-SYNCHRO EXPRESS NECESSITE UN 2EME LECTEUR
-SELECTION PAR MENU DES DEBUTS ET FINS DE PISTES (JUSQU'A 85 PISTES), UNE OU DEUX FACES, AUTOSELECT-DUPLICATTION D'AUTRES FORMATS TEL IBM, MAC, ETC

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS AMIGA 500 .... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 .... 450 F

HOME OFFICE KIT DE LUXE 675

Kindwords3 + Maxiplan IV + Infofile

PRIX BUDGET

Titre	Prix
ALIEN BREAD 92	119
ACTION FIGHTER	99
ARKANOID 2	99
BARD'S TALE 3	109
CALIFORNIA GAMES	99
CRAZY CARS 2	99
F16 COMBAT PILOT	99
FALCON	159
FALCON M.D COUNTERS	99
FALCON M.D FIREFIGHT	99
FIRE AND FORGET 2	99
FLIGHT OF INTRUDER	159
FLOOD	109
GAUNTLET 2	99
GREMLINS 2	99
JANGHIR KHAN SQUASH	99
MANCHESTER UNITED	99
MICROPROSE SOCCER	99
MOONWALKER	99
PINBALL MAGIC	99
PRO TENNIS TOUR	99
PUZZNIC	99
RICK DANGEROUS	99
ROBOCOP	99
R V F HONDA	99
SEUCK	99
STREET FIGHTER	99
SUPER CARS 2	99
SUPER MONACO G.P	99
SWITCHBLADE 2	99
TOYOTA CELICA	99
TURRICAN 2	99
ULTIMATE GOLF	129

EDUCATIFS

pour PC / ST / AMIGA

ADI

Titre	Prix
ADI FRANCAIS CE1	279
ADI FRANCAIS CE2	279
ADI FRANCAIS CM1	279
ADI FRANCAIS CM2	279
ADI FRANCAIS 6E	279
ADI FRANCAIS 5E	279
ADI FRANCAIS 4E	279
ADI FRANCAIS 3E	279
ADI MATHS CE1	279
ADI MATHS CE2	279
ADI MATHS CM1	279
ADI MATHS CM2	279
ADI MATHS 6E	279
ADI MATHS 5E	279
ADI MATHS 4E	279
ADI MATHS 3E	279
ADI ANGLAIS 6E	279
ADI ANGLAIS 5E	279
ADI ANGLAIS 4E	279
ADI ANGLAIS 3E	279
APPLICATION ADI PAR CLASSE ET PAR MATIERE	199

CEDIC / NATHAN

Titre	Prix
ANGLAIS DÉBUTANT 6E/5E	275
ANGLAIS CONFIRMÉ 6E/5E	275
ALLEMAND DÉBUTANT 6E/5E	275
ALLEMAND CONFIRMÉ 6E/5E	275

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

94%

- VIRUS KILLER.
MODE-TRAINER HYPER PUISSANT.
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES. (*TRES FACILE D'EMPLOI*).
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR + CHOIX DES COULEURS.
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK + AUTOFIRE - SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT. EDITEUR D'IMAGE.
- BOOT SELECTION+DISK MONITOR+CALCULETTE+ BLOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ 599
AMIGA 2000 699

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre — 2-03
❑ Je paie à réception au facteur + 26 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB ____________________
date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL ______
SIGNATURE OBLIGATOIRE
FAX : 93.97.07.00

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur ______ DISC ❑ K7 ❑ ■ Votre N° Client ______

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

Prix valables pour le mois en cours. Les nouveautés peuvent ne pas être disponibles à la parution du magazine. SEGA et NINTENDO sont des marques déposées.



CONCOURS

joystick **CHUCK ROCK 2**

A l'occasion de la sortie de Chuck Rock 2, nous avons reçu Chuck Rock Junior, le héros du jeu, dans les locaux de Joystick. Il est venu à dos de dinosaure, la massue à la main et la peau de bête autour du bide, histoire de discuter un peu, à la cool, entre gens de la profession. Pendant de longues heures, il nous a expliqué comme il était difficile d'être une vedette, les séances de dédicaces, les gens qui vous reconnaissent dans la rue, la boulangère qui pose à vos côtés pendant que le mitron prend la photo. Chuck Rock Junior avait le blues. Nous lui avons payé des tonnes de coups au café du coin; notre pote Chuck, complètement bourré, est reparti en nous laissant un chèque pour, je cite, «payer des trucs à vos lecteurs, les mecs. Ça me fait plaisir, vraiment, j'insiste. Allez, tchao, à la prochaine, faut qu'j'y aille.» Nous avons acheté plein de lots à la Fnac, vous pourrez les gagner en participant à ce concours.

LES LOTS

1er PRIX : une chaîne HI-FI
2ème PRIX : un bon d'achats Fnac de 500 frs
3ème PRIX : un bon d'achats Fnac de 250 frs
4ème au 13ème PRIX : un jeu CHUCK ROCK 2 sur Amiga + 1 T-SHIRT ou CURSE OF ENCHANTIA sur PC + 1 T-SHIRT
14ème au 35ème PRIX : une massue gonflable CHUCK ROCK
36ème au Tout-l'reste PRIX : que dalle.


PHOTO NON CONTRACTUELLE



LES QUESTIONS

1- CHUCK ROCK JUNIOR EST LE NOM:
A- du chanteur leader de la chorale de Beuzeville-la-Grenier
B- du héros d'un jeu Core Design
C- d'un truc ovale en métal brillant qui fait «blup» et qui ne sert à rien

2- A L'ORIGINE, LE SIGLE FNAC SIGNIFIAIT:
A- Fentre Nafional des Affiftants Réalivateurs
B- Fan-Club Normand des Afficionados de Casimir
C- Fédération Nationale d'Achats des Cadres

LE REGLEMENT

1) La Fnac et Joystick organisent un grand concours qui sera clos le 30 avril 1993 à minuit.
2) Ce concours est ouvert à tous, sauf aux membres de la Fnac et de Joystick.
3) Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 15 juin 1993.
5) Le règlement complet de ce concours est déposé chez Maître Jaunatre , huissier de justice à Paris.

BULLETIN REPONSE

Bulletin à découper et à renvoyer à: Joystick, Concours «Ah Ah Ah Chuck Rock 2», 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris
Réponse N°1: ❐ A ❐ B ❐ C Réponse N°2: ❐ A ❐ B ❐ C
Nom (le mien): ....
Prénom (le mien aussi): ....
Adresse (la mienne, c'est mieux, sinon c'est l'bordel pour recevoir les lots): ....
Ville (même chose, parce qu'une bonne adresse dans une mauvaise ville ça ne sert à rien): ....
Code Postal (celui de la ville, hein, sinon on n'comprend rien): ....
Si je gagne un jeu, envoyez-moi la version: ❐ PC ❐ AMIGA

CHUCK ROCK 2

SON OF CHUCK









Disponible sur Commodore Amiga
(1 Mo nécessaire)

L'important propriétaire de Chuck Motors, Chuck Rock, a été kidnappé par son ennemi juré en affaires: Brique Jagger, patron de la Compagnie Automobile Pierrari. Après réception de la demande de rançon, Ophélia fond en larme, affolée par les exigences des ravisseurs pour libérer Chuck. C'est alors que Chuck Junior, âgé de six mois, s'échappe de son parc en jurant: "Je ne reviendrai pas sans mon père!"
Joins-toi à Chuck Junior pour parcourir 6 niveaux de combats préhistoriques dans un décors de volcans, montagnes, jungles et cavernes. Attaques les dinosaures, les serpents, les éléphants, les grizzlys, les singes, les tigres et les tortues qui tenteront de t'arrêter en chemin jusqu'à la confrontation finale: l'épreuve de force qui a lieu dans la Compagnie Automobile Pierrari et dont l'unique but est la libération de Chuck Rock!

CORE
DESIGN LIMITED







Photos d'écran tirées de la version Amiga

VGF. 233 rue de le Croix-Nivert – 75015 Paris Tel: 1 48 42 19 19

MIGHT & M



Les monstres, de différents types, sont animés.



Il est très utile de disposer d'un voleur dans son équipe afin d'ouvrir certaines serrures récalcitrantes.

Avec ce jeu, les possesseurs de Macintosh vont pouvoir se dégourdir les jambes dans une multitude de lieux, aussi bien extérieurs que souterrains. Sous-titré "Les îles de Terra", ce logiciel de rôles permet de rencontrer de nombreuses créatures et habitants des environs: au menu, Elfes, Gnomes, nains, demi-orques et humains. Dans cette aventure, vous dirigez une équipe de 6 personnages pouvant appartenir à chacune de ces races. En cours de jeu, il sera possible d'enrôler deux personnages suplémentaires. Bien que faisant suite au précédent épisode de la série, Might and Magic 3 ne nécessite pas que l'on connaisse la série complète pour jouer. Le but de l'aventure est de retrouver et détruire le sorcier Corak. En réalité, il s'agit là de la quête ultime sonnant la fin de l'aventutre mais, en cours de jeu, il faudra remplir d'autres mini-quêtes. Lorsque commence l'aventure, l'équipe se trouve dans la salle des fontaines. Certaines de ces fontaines pourront, si vous mettez de l'argent dedans, vous donner un renseignement précieux pour la suite des évènements. En cours de partie, il est possible de récolter de nombreuses informations. C'est là un point intéressant de Might and Magic, car il est possible d'obtenir une aide de temps en temps. Suivant le cas, l'équipe se retrouve alors téléportée dans un lieu précis, ou bien un personnage apparaît à l'écran et indique une direction, etc.

Permettant de jouer des heures durant, Might and Magic utilise la magie pendant les combats mais aussi les armes de jet ou de combats rapprochés. Techniquement, MM3 est particulièrement bien réalisé: graphisme fin (je n'aime pas le style mais c'est très clean), musique et bruitages digitalisés. Afin de ne pas défavoriser les joueurs équipés d'une machine lente,

Lorsqu'on se trouve sur l'écran de jeu, on peut afficher les caractéristiques d'un personnage. Le même tableau sert à prendre connaissance des objets et sommes d'argent en sa possession.





UP & DOWN

- ▲ La bande son, configurable, différencie bruit des pas et ambiance générale, ce qui permet aux possesseurs de machines lentes de profiter d'un minimum de bruitages.
- ▲ Les détails graphiques de l'écran de jeu donnent de nombreuses informations: état des personnages, danger, etc.
- ▲ Le mélange de différentes quêtes offre au joueur l'opportunité de jouer très longtemps.
- ▲ Contrairement à la version PC, le passage d'une ville à l'autre ne donne pas lieu à de longs accès disques.
- ▼ En dépit de sa finesse, le graphisme des monstres est de mauvais goût, genre "nain de jardin".
- ▼ Ben non, à condition d'aimer le genre rôles, je ne vois pas d'autres défauts.

MAGIC III







L'un des attraits de Might and Magic 3 réside dans la possibilité de se promener en extérieur. Naturellement, le danger guette derrière chaque arbre.

An ancient pyramid of roughly hewn stone. Enter?

le logiciel peut être configuré. Bref, voilà de quoi passer des heures à explorer la région.

MOULINEX III

EDITEUR : NEW WORLD COMPUTING
SUR MACINTOSH

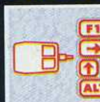

JEU DE ROLE


NOTICE VF:10


8 MO


7 DISQUETTES


1 JOUEUR


SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	13
MUSIQUE	12
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	14
INTERET	16
ORIGINALITÉ	14

85%

MINIMUM : SYSTEM 6.0.5
2 MO RAM (N&B)
4 MO RAM (COULEUR)

BETRAYAL AT KRONDOR



Les risques sont grands en Midkemia et pas toujours à vos dépens. Bon, il faut dépouiller un mort, mais ça fait toujours des objets en plus que l'on pourra revendre.

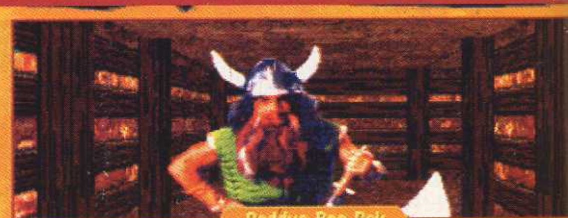


Ce mode plan vous permet de voir les environs. Il n'est cependant pas assez précis et vous n'y verrez ni les coffres, ni les cadavres qui traînent.

Depuis que je l'attendais celui-là, moi qui suis une fan du genre, je n'ai pas été déçue. D'abord, première impression: c'est superbe. Whoua! enfin un beau, magnifique, fantastique jeu de rôles - et l'on se demande pourquoi tous ne sont pas comme ça. Il était vraiment temps que Dynamix se mette aux jeux de rôles... Mais comme au commencement était le verbe, Betrayal at Krondor est, en fait, une adaptation de l'univers de la célèbre saga de Raymond E. Feist (enfin, "célèbre" est un bien grand mot car il est complètement méconnu en France, ses romans n'ayant jamais été traduits - c'est bien dommage d'ailleurs), the Riftwar Legacy. Le jeu est découpé comme un roman, en plusieurs chapitres -10 pour être précise- qui sont, en fait, des sous-



Franchement, vous avez déjà vu ça dans un jeu de rôles? Un pont enjambant une rivière devant une cascade? Je ne m'en remets pas!



Les souterrains, vous connaissez ça, rôlistes... Naddur Ban Dok a l'air méchant mais si vous avez de l'argent, il vous réparera avec maestrio armes et armures.

UP & DOWN

- ▲Les graphismes sont superbes et même si les paysages sont un peu "saommaires", ils restent d'une beauté inouïe.
- ▲Les combats sont très spectaculaires avec une vue en 3D magnifique des personnages en pied, assez rares dans ce genre -voire inexistants jusqu'à maintenant.
- ▲Les dialogues et le background sont fournis et renforcent l'intérêt du jeu pour qui se débrouille en Anglais.
- ▼Il y a beaucoup de combats... peut-être trop car les personnages ne sont pas assez "résistants" au début du jeu: il faudra beaucoup de sauvegarde avant d'y arriver.
- ▼Espérons qu'une version française est prévue car l'Anglais utilisé n'est pas vraiment "familier".
- ▼Dommage que la version bêta que nous avons reçue ne comporte aucun son.

F KRONDOR



LES PROTAGONISTES



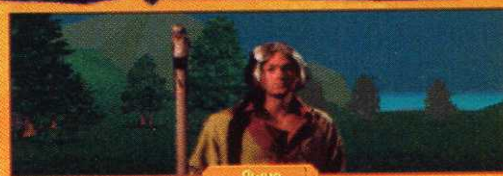
Gorath des Ardaniens, fils d'un père Moredhel et d'une mère humaine, a une carrière militaire impressionnante. Pendant la Riftwar, il était au commandement de la défense contre l'agression Tsurani. C'est d'ailleurs l'un des prétendants les plus sérieux au trône de Sar-Sargoth, plus par honneur que par goût. Il critique en effet l'héritier en titre, Delekhan, un Moredhel qui s'était distingué comme Général pendant la bataille de Murmandamus. Gorath a une mine patibulaire, marquée par une grande cicatrice heureusement cachée par sa chevelure léonine.



Le Seigneur Locklear, le plus jeune fils du Baron de Land's End, a atteint une grande notoriété en servant Arutha conDoin, Prince de Krondor. Décoré pour ses services aux batailles de Armengar et de Sethanon pendant la guerre du Great Rising, c'est l'un des nobles les plus admirés à la Cour de Krondor. Quand il rejoignit la garnison du Royaume du Nord à laquelle il s'était engagé, il tomba dans une embuscades de bandits moredhel, dont il sortit indemne. Plus tard, en sauvant un homme, il s'aperçut que de dernier n'était autre que Gorath des Ardaniens, le chef du clan moredhel qui l'avait attaqué.



Les combats sont magnifiques, en 3D. Un mode automatique facilite la tâche, mais vous pouvez reprendre le contrôle des personnages quand ça vous chante : attaquer, parer, lancer un sort, se soigner...



Owyn Beleforte est le fils du Comte de Tiburn du Royaume de l'Est et son père, par pure ambition, espérait le marier à la fille du Duc de Euper. Cependant, Owyn était, dès son plus jeune âge, attiré par les mystères de la magie et de l'alchimie. Il a notamment un étrange don qui lui permet de voir ce que d'autres ne peuvent pas. Une sorte de sixième sens. Malheureusement, son père insistait pour qu'il participe aux affaires politiques de la cour. Malgré son air de jeune homme innocent, les dons de magiciens d'Owyn sont une force sur laquelle il faudra compter. Il est contraint de servir de guide au Seigneur Locklear.

SUITE

BETRAYAL OF KRONDOR



Voici la contrée de Midkemia... Vous voyez quand je vous disais que c'était grand.

Dans les temples, vous pourrez non seulement vous soigner, mais également utiliser des téléports qui vous éviteront bien des dangers au cours des voyages. Evidemment, ça coûte des sous tout ça !



quêtes que vous devez accomplir dans l'ordre.

DES PERSONALITES BIEN ATTACHANTES

Tout commence dans la contrée de Midkemia, quand Owyn, un jeune apprenti-sorcier, rencontre le Seigneur Locklear qui vient de se faire attaquer. Locklear doit mener un prisonnier, Gorath des Ardaniens, à la cour du Prince de Krondor. Il oblige Owyn à lui servir de guide. Or, il libère en même temps son prisonnier Gorath dont les qualités de combattant sont plus utiles que s'il restait les mains liées. Pas de création de personnages comme dans les jeux de rôles classiques donc, mais des personnalités (admirez la nuance!) prédéfinies, bien plus développés au niveau du background et sûrement bien plus attachantes. Ce sentiment est renforcé par l'utilisation des digitalisations: vous voyez enfin de quoi ont l'air vos héros avec leur faciès caractéristique et leurs somptueux habits... Cela les humanise terriblement. Pendant les (nombreux) combats, vous les voyez en pied, effectuant leurs parades et lançant leurs sorts... comme dans un film quoi, en plus lent mais bon. Evidemment, vous disposez de tout l'attirail digne de tout jeu de rôle: fiche de personnage, inventaire...

"carte" dont la définition est définissable à volonté (en clair, vous pouvez plus ou moins zoomer). Ce dernier mode, bien que pratique, n'est cependant pas assez précis pour repérer les détails qui jonchent votre chemin (c'est fou ce qu'on trouve comme "objets" abandonnés sur les routes: cadavres, coffres...) ou tout simplement pour admirer

Comme dans tout jeu de rôle, votre feuille de personnage vous indique tous les renseignements nécessaires: caractéristiques, compétences... si vous cliquez sur le portrait, un résumé de la vie du personnage s'affichera.

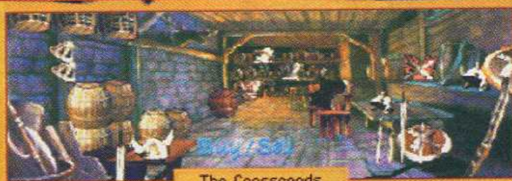


Sur les chemins, vous devrez aussi affronter d'étranges pièges... Oh là, celui-là a l'air compliqué!



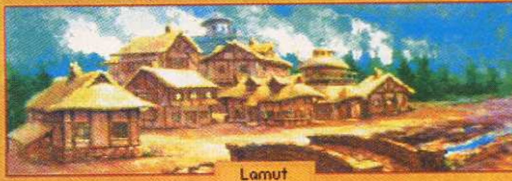
SCOUT TOUJOURS!

L'interface de jeu même est originale. Vous avez deux manières pour visiter Midkemia: un mode en 3D subjective (vous voyez à travers les yeux des héros) et un mode les superbes paysages (pour une fois qu'on a des extérieurs, profitez-en!). Si vous aimez la nature, vous serez servi car Krondor, grâce à une 3D vectorielle, vous en met plein les mirettes: océans, forêts, collines, mines, plaines, villes, villages... Et tout ça en totale liberté: vous allez où vous voulez quand vous le voulez. Une carte générale de la









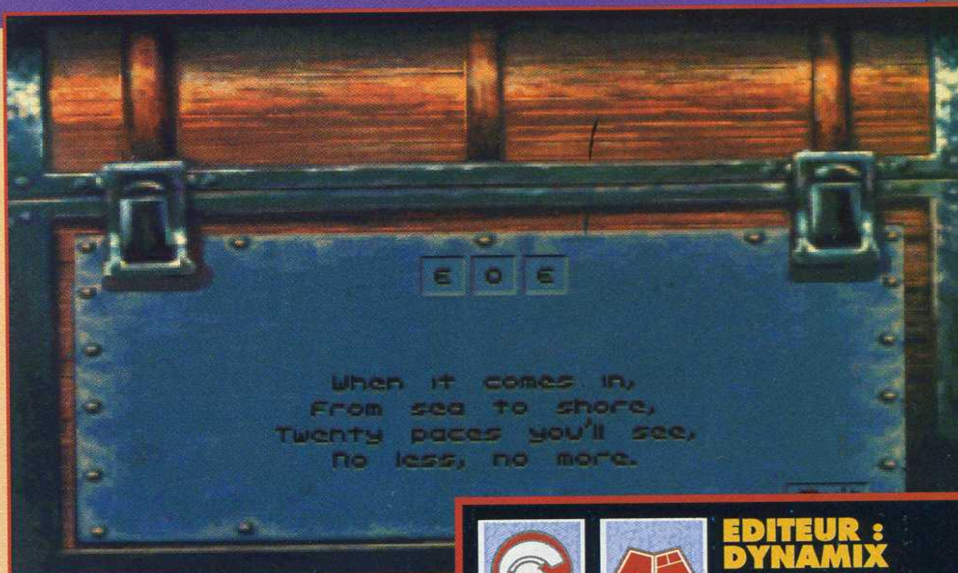
Certains lieux vous sont présentés sous forme d'écran fixe où vous sélectionnez les options en déplaçant le curseur. Boutiques, temples, tavernes ou villes.

contrée permet de vous orienter dans la bonne direction et, par la même occasion, de vous rendre compte de l'amplitude de la zone de jeu.

A LA FOIS BEAU ET COMPLET.

On pouvait craindre un très beau jeu sans intérêt aucun... perdu ! Betrayal at Krondor est passionnant car il abonde d'innovations en matière de jeu de rôles. Non seulement il est magnifique, ce qui est, reconnaissons-le, relativement rare mais les phases de jeu alternant dialogues, combats et énigmes sont prenantes. On a envie d'avancer et d'avancer encore pour mieux connaître cet univers génial. C'est là qu'on regrette den'avoir eu qu'une version bêta sans musique ni bruitage, ouin!

CALOR



Vous croiserez parfois des coffres à codes traînant sur les routes. Oh, rassurez-vous, ce n'est pas bien méchant, le code est un mot de trois lettres répondant à l'énigme située en dessous. Un seul hic: c'est en Anglais.



Les dialogues sont très simples à manier: vous sélectionnez un sujet parmi les mots-clés disponibles, intéressant votre interlocuteur.

EDITEUR : DYNAMIX
SUR PC


ROLES


NOTICE VO:17


14 MO


640 KO


1 JOUEUR



CLAVIER-SOURIS



GRAPHISME	18
BRUITAGE	--
MUSIQUE	--
ANIMATION	16
ERGONOMIE	17
INTERET	17
ORIGINALITÉ	16

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ■ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ❑

86%

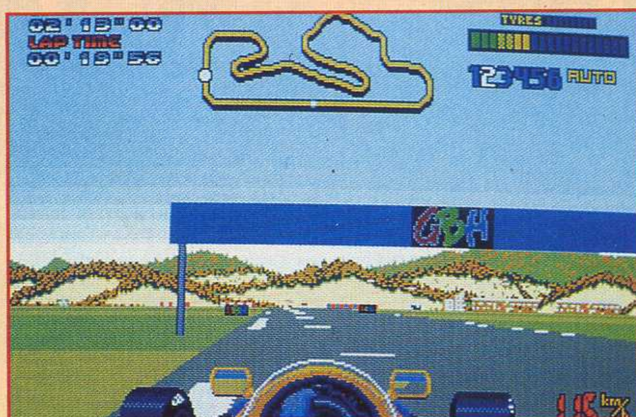
TESTÉ SUR 486/33 AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER

NIGEL M… WORLD CHA…

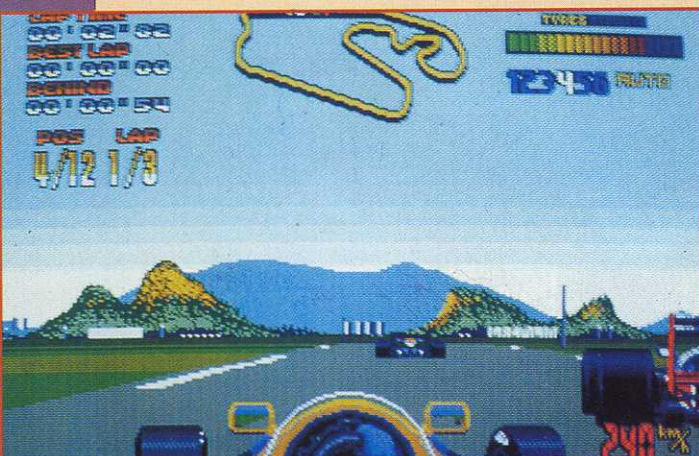
Le grand train des simulateurs de Formule 1 se voit agrandi d'un wagon supplémentaire, et il ne porte pas n'importe quel nom, il n'est pas associé au premier secoueur de volant venu, puisque ce n'est autre que Nigel Mansell qui affiche sa tronche moustachue un peu partout dans le jeu. Ce coureur Britannique, champion 92 a réussi la performance de remporter 9 Grands Prix dans une même saison. Gremlin pense à vous comme à ses propres enfants et vous met dans la peau du champion, le temps d'un jeu.

QUELQUES BONNES IDÉES

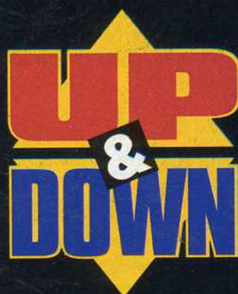
Décider de programmer un jeu de courses de bagnoles ne suffit pas, il faut trouver d'autres idées originales pour que le soft vaille le coup. Le problème est de trouver de nouvelles idées; tant de jeux sont déjà sortis dans le genre que presque tout a été fait. Pourtant, les programmeurs de Gremlin ont eu quelques bonnes idées qui viennent agrémenter les options classiques de courses et de championnat. Une option permet de choisir n'importe lequel des 16 circuits du championnat du monde, de se retrouver sur sa piste au volant de votre voiture Williams et d'avoir la tronche de Nigel Mansell lui-même, en haut à gauche de l'écran, pour qu'il vous donne des conseils. Genre «attention, virage serré à droite», ou «ralentis, abruti, tu vas t'exploser dans l'décor», ou encore «t'es qu'une truffe, putain, t'avances pas c'est pas croyable». Amusant, surtout que les lèvres de Nigel bougent en permanence pendant que les phrases s'affichent, en Anglais, au passage. De plus, et c'est nettement plus intéressant, une ligne blanche pointillée est affichée sur la route elle-même pour que vous puissiez voir le parcours



Pendant la course, de nombreuses indications sont affichées à l'écran. Tout ce qu'il faut pour savoir où vous en êtes, dans quel état sont vos pneus, quelle vitesse vous avez engagée, ainsi que le temps qui vous sépare des concurrents les plus proches.



Juste après le départ, il faut se battre, histoire d'obtenir une bonne place pour la suite de la course. Les coups de volants bien secs se succèdent, la voiture zigzague et, si tout se passe bien, votre voiture se retrouve rapidement parmi les trois premières. Reste à garder cette place tout au long de la course.



▲Les options d'Ecole de Conduite et d'Entraînement et les conseils de Nigel, sont tout à fait bienvenus. Les suivre permet vraiment d'améliorer sa vitesse sur les circuits.

▲Tout l'environnement, tous les menus du jeu sont soignés, graphiques simples et rapides à traverser.

▼La qualité des bruitages est un peu décevante, surtout par rapport à ce qui est annoncé sur la boîte du soft. Les musiques bourrent le crâne très rapidement, de véritables bip-bip d'ordinateurs.

▼Les sprites des véhicules ne sont pas magnifiques, il y a peu d'étapes entre les différentes tailles, selon la distance qui les sépare de votre bagnole et elles sont très peu animées.

ANSELL'S
AMPIONSHIP



A partir de cet écran vous pouvez choisir l'un des 16 circuits du championnat, pour vous entraîner, par exemple, ou pour participer à une course unique avant de vous lancer dans le championnat du monde.

idéal à suivre, d'après Nigel, pour obtenir le meilleur temps possible. Autre option assez originale, l'Ecole de Conduite. Même chose, vous pouvez choisir n'importe quel circuit, et l'ordinateur fixera une vitesse maximum que vous ne pourrez dépasser, ainsi qu'un temps à battre. Si vous réussissez, la vitesse maxi augmente et le temps à battre est plus serré.
Un menu de départ vous permet d'accéder à ces options; ou bien de vous lancer dans une véritable course, sur un circuit, avec tous les concurrents, ou encore de partir directement pour le championnat avec les 16 circuits. A la fin de chaque course, l'ordinateur calcule les points et affiche les classements. il est possible de sauvegarder votre partie, ce qui est extrêmement pratique.
Avant chaque course, vous avez la possibilité de customiser votre F1, en changeant les pneus, les rapports de vitesse, le stabilisateur et en décidant de mettre une boîte automatique ou non. Pour vous aider dans vos choix, l'ordinateur vous balance un rapport météo. Votre position sur la grille de départ dépend du temps que vous avez mis aux qualifications; si vous voulez partir directement dans la course, c'est possible, mais vous démarrerez en dernière position.

PEU D'ANIMATIONS TOUT DE MEME

La course, elle-même, est tout à fait agréable, les sprites bougent bien, rapidement, et ils sont de bonne taille. Dommage qu'il y ait si peu d'animations dans le jeu. Le maniement de la voiture est précis et simple, au clavier ou au joystick, ou encore avec la manette Freewhell, distribuée par Logic3, qui se présente sous la forme d'un volant. Toutes les indications de temps, de vitesse et de nombres de tours sont affichées à l'écran et, surtout, une carte du circuit avec les positions de tous les concurrents se trouve tout en haut. Parfait et hyper motivant quand on tente de ratrapper des concurrents partis en avant.
Nigel Mansell's World Championship est donc un bon jeu, sans défaut majeur, hormis la petite performance sonore, et participer à un championnat complet est tout à fait prenant et excitant. Plus orienté arcade et moins impressionnant que des softs comme Vroom, il est aussi plus accessible et aura tout à fait sa place au milieu de votre collection de softs.

Seb



EDITEUR : GREMLIN
SUR ST


COURSE F1

NOTICE VF

512 KO

1 DISQUETTE

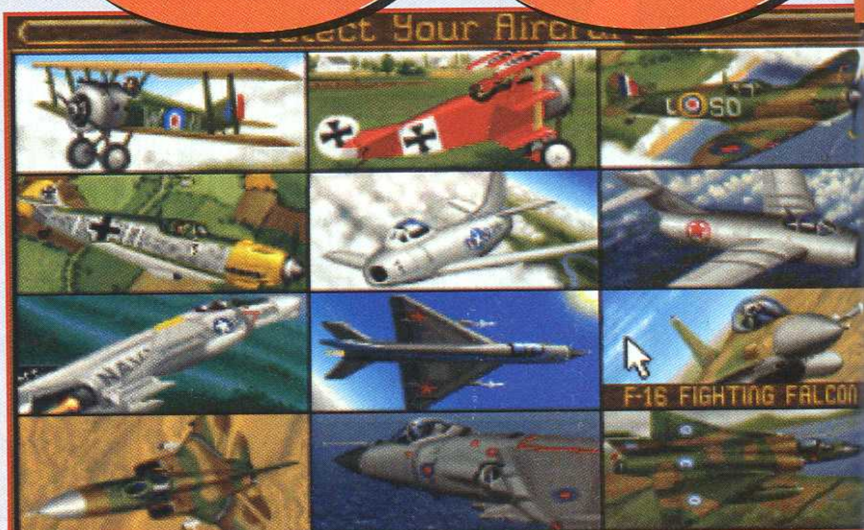
1 JOUEUR

JOY-CLAVIER

GRAPHISME	15
BRUITAGE	10
MUSIQUE	11
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	16
INTERET	14
ORIGINALITÉ	14

77%

DOG

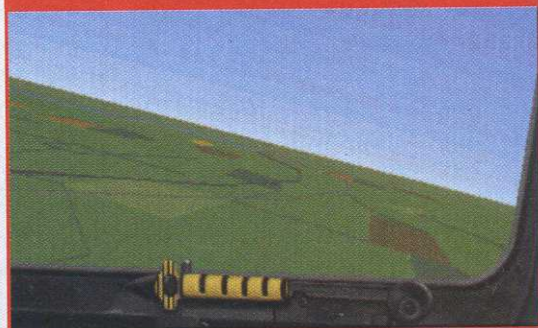


Douze appareils sont pilotables. C'est une bonne idée mais...

En proposant de piloter douze appareils représentatifs de près d'un siècle d'histoire de l'aviation, Microprose a eu une bonne idée. Hélas, comme c'est souvent le cas dans le domaine du jeu, l'éditeur n'a pas jugé bon de faire suivre son idée d'une réalisation technique aussi inventive et, ce qui était super sur le papier, se traduit à l'écran par un manque d'inventivité.

Depuis plusieurs années, Microprose jouit du statut de "Spécialiste de la simulation". Si l'on s'en tient à la quantité, c'est tout à fait vrai mais hélas, la qualité ne suit pas toujours, d'autant que l'avènement des PC semble entraîner Microprose dans une course folle. Cette politique marketing se traduit par la sortie quasi-mensuelle de produits tout à fait inégaux. Parfois c'est génial, parfois c'est raté. On aura compris à ce long préambule, qu'ici, on est dans la partie descendante de la courbe: Dogfight n'est qu'un jeu de plus. Naturellement, on me rétorquera ("on", l'éditeur, par exemple) que le jeu est tout à fait original dans son concept et qu'il n'est pas courant de pouvoir combattre des adversaires de toutes les époques et d'opposer un Spwith Camel à un

Cette vue de côté est d'une sobriété rare.

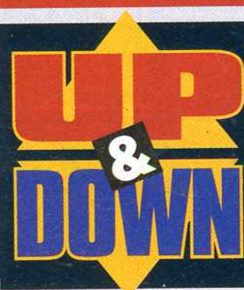




Lorsque l'appareil est touché, la vue de près est relativement impressionnante.



Le Cockpit de ce Harrier est joli, mais totalement irréaliste.

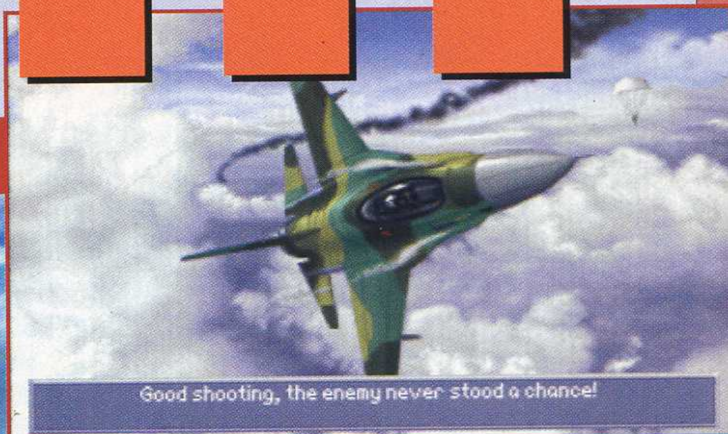


▲L'idée de pouvoir opposer des appareils d'époques différentes est amusante, bien que déjà vue (Chuck Yeager).
▲Les inter-écrans sont très beaux.
▲Le menu de configuration est assez complet et permet de régler le niveau de détail et de difficulté au mieux.
▼La résolution des décors laisse à désirer, si on la compare à F15 du même éditeur.
▼Même avec une Roland, le son est d'une banalité rare.
▼L'animation n'est pas particulièrement rapide et surtout saccadée.
▼Même en mode complexe, le pilotage se rapproche davantage de l'arcade que du simulateur.

FIGHT

L'intro, superbe, tranche d'autant avec la suite du jeu.



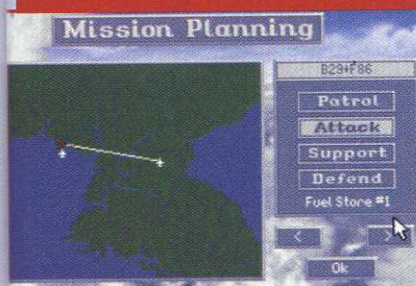


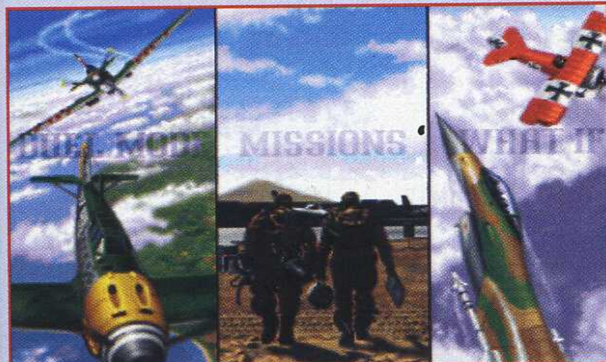
Et hop! Un de moins

Mig 23. Certes, mais ceci n'est qu'une option, amusante il est vrai, mais qui ne fait pas oublier le principal défaut du logiciel: c'est moche. Dans un simulateur, le décor est encore plus important que le nom qu'on colle sur l'objet 3D se déplaçant dans les airs. Qu'un machin polygonal ressemble à un chasseur à réaction, à un engin à hélice ou à une enclume, qu'importe si l'horizon est du type "marches du Sacré-Coeur" et le décor survolé semblable à une table de billard, sur laquelle on aurait tracé quelques méchants traits de craie. Pourtant, il n'eût pas été beaucoup plus difficile de proposer, avec un logiciel de type F15, de piloter des appareils différents. C'est d'autant plus vrai que la gestion des différents engins de Dogfight n'est pas d'une finesse à toute épreuve; la vitesse exceptée, le vol d'un Spite ou d'un Mirage y est traité de la même façon. Bref, quitte à se contenter de changer la forme d'un objet 3D, il eût fallu le faire dans un décor de qualité à la F15. En ce qui concerne les cockpits, là aussi, même remarque, d'autant qu'à part quelques réussites (les instruments du Spitfire ou du Camel, assez réalistes), les tableaux de bord de chacun des 12 appareils ne sont pas du tout réalistes. En terme de vol, là non plus pas beaucoup de bonnes surprises et les engins volent n'importe comment: littéralement vissés dans le ciel, les appareils ne semblent pas trop être influencés par l'attraction terrestre, même en mode "difficile". Franchement, un mirage qui vole sur le dos sans tomber d'un pied, je demande à voir.

Afin de sauver l'ensemble de la catastrophe finale, il reste quelques options amusantes et des missions parfois intéressantes. Inutile de revenir sur la possibilité d'opposer des appareils hétéroclites mais, en revanche, le fait de pouvoir se battre à armes égales (Camel vs Camel; Spite vs Spite) est une riche idée. **MOULINEX**

Avant et après une mission, on peut consulter la carte.



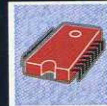


Au choix, remplissez une mission ou disputez un duel aérien, soit en choisissant le type d'adversaire (What if ?) ou seulement l'époque et le lieu.

EDITEUR : MICROPROSE
SUR PC


SIMULATEUR


NOTICE VO:14


640 KO


4 DISQUETTES


2 JOUEURS



JOY-SOURIS-CLAVIER





GRAPHISME	12
BRUITAGE	10
MUSIQUE	12
ANIMATION	12
MANIABILITÉ	15
INTERET	14
ORIGINALITÉ	13

■ S.BLASTER
■ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
■ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
❑ PRO AUDIO SPECTRUM

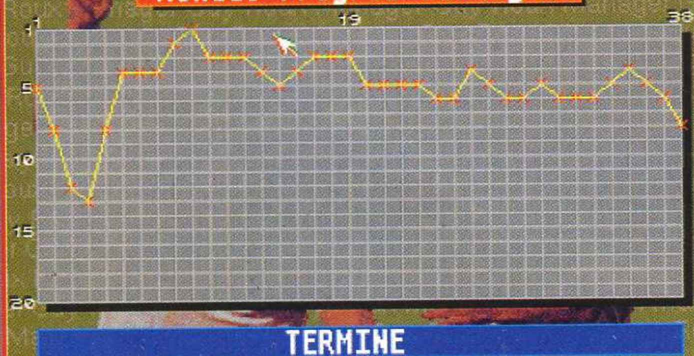
EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

70%

TEST AMIGA-PC

GUY ROUX

Alors qu'Auxerre s'apprête à disputer les quarts de finales de la Coupe d'Europe (allez les gars!), Domark sort, avec beaucoup d'opportunisme, une simulation de management d'équipe de football. Ne nous leurrons pas cependant, si Guy Roux Manager porte bien sur la boîte, la photo ainsi qu'une citation du plus célèbre des entraîneurs français, la participation de celui-ci au développement du soft semble s'arrêter là.



Cette courbe retrace le classement de l'équipe tout au long de la saison. AMIGA

CIRCULEZ, Y'A RIEN A VOIR!

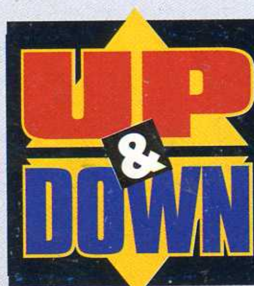
Autant vous prévenir tout de suite, aucun parallèle ne peut être établi entre GRM et Sensible Soccer ou même Player Manager. Pas ou peu d'animation, pas de fringants joueurs foulant la pelouse, ce qui est assez frustrant, mais des chiffres, des tableaux et des statistiques à ne plus savoir qu'en faire. Pourtant, s'il est vrai qu'au premier abord Guy Roux Manager déroute, il possède également, bien cachés sous son aspect aride, des trésors de richesse et de profondeur. Pour peu que vous soyiez adepte des softs de réflexion, ainsi que de football, bien sûr, alors vous trouverez là un challenge à votre goût.

LA FRANCE EST FOOTUE

Le but est donc de prendre en main, entièrement, un club de votre choix afin de le hisser au plus haut niveau du championnat de France. Consécration suprême, la Coupe d'Europe et sa manne de billets de banque viennent alors récompenser vos efforts. Une fois votre choix fixé, vous voici aux commandes d'une véritable entreprise, et de nombreux assistants gravitent autour de vous. Quatre "espions" supervisent les joueurs évoluant dans d'autres clubs dont l'achat vous tente, l'un d'eux étant spécialisé dans la découverte de futurs talents. Un kiné prend en charge la rééducation des joueurs blessés. Enfin, le préparateur physique a, comme son nom l'indique, pour rôle de maintenir votre équipe dans la meilleure forme possible.

UN SOFT COMPLEXE

Cette impression de réalisme se confirme avec les joueurs qui ont tous une personnalité affirmée. Certains sont capricieux, d'autres irréguliers, et d'autres encore (mes préférés) livrent avec la régularité d'un métronome, d'excellents matchs sans jamais se plaindre ou réclamer d'augmentation. Guy Roux Manager recèle une foule de paramètres divers, un test de dix pages ne suffirait pas à exposer toutes les finesses du jeu. Hélas, quelques points noir viennent ternir le tableau. En raison de la richesse de son univers, le logiciel met plus de quarante minutes (8 minutes sur PC) pour calculer en début de saison l'évolution de tout ce petit monde et tout mettre à jour sur la disquette de sauvegarde! Heureusement, une saison complète dure de longues heures, mais je reste



▲ Le nombre de paramètres pris en compte est ahurissant, c'est d'un réalisme à toute épreuve.
▲ Jusqu'à quatre joueurs peuvent jouer simultanément, chacun son club.

▼ Les attentes sont, par moments, très longues.
▼ On n'assiste pas vraiment au match.
▼ Les traducteurs des textes maîtrisent aussi bien la langue française que moi le Mandarin.

MANAGER



CHRISTOPHE PEREZ — STA ACH AJ HST

AGE	30 ANS	CARACTERE	REFLECHI
CLUB	MONACO	PASSE	10
PAYS	FRANCE I	PRISE	16
CONTRAT	EXP 36/4	VITESSE	14
SALAIRE	26250 F/S	TETE	15
VALEUR	11000000 E	FLAIR	7
ASSURANCE	AUCUN	CREATIVITE	20
POSITION	DEF MIL	ENDURANCE	14
COTE	D G	INFLUENCE	20

DISPONIBILITE
100% FORME DE MATCH - MAILLOT NO.06

CETTE SAISON

MTCH	47	CL M	8.09
BUTS	6	MIN CL	6
DISC	15	MAX CL	10

DERN SAISON

MTCH	45
BUTS	7
DISC	15
CL M	7.87
MIN CL	5
MAX CL	10

MORAL
MORAL OK

FUTUR
IL EST CONTENT DE RESTER DANS LE CLUB

Tous, je dis bien tous les joueurs des 56 équipes de GRM ont une "fiche d'identification" très complète, qu'il faut synthétiser pour tirer du personnage la substantifique moëlle. AMIGA

persuadé qu'il était possible de speeder un peu le traitement des données, surtout sur un Amiga 1200. Par ailleurs, la traduction des textes en français est plus qu'approximative: lorsque GRM vous résume un but, cela donne "Coup impartial de J.Klinsmann (l'attaquant) enterré sous Lama (le gardien de but)" ou "Démêlé dépassé Delaroche marqué par Z.Vulic". Certes, on rit beaucoup à la lecture de ces messages, mais je me demande si là est vraiment l'effet recherché. En conclusion, Guy roux Manager est un jeu difficile d'accès, qui souffre de quelques imperfections de taille constituant la partie visible de l'iceberg. Cependant, il révèle, pour peu que l'on s'y investisse, une profondeur inouïe qui met votre esprit de synthèse à rude épreuve.

PINKY

Stats du Match

uitter	Coupe Domark
ère Division	Coupe UEFA
ivision 2A	Coupe des Vainq
ivision 2B	Coupe Européenne
oupe de France	Rencontres

Avec toutes ces compétitions, vous êtes loin de parvenir au terme du logiciel. PC

MATCH AMICAL
A ROMA
TMPS 030
Tête looping dans le corner
ROMA 0 MARSEILLE 1
Defendre... Attaquer...
TENTATIVES: 1 TENTATIVES: 2
DEF MIL ATT DEF MIL ATT

Voilà, c'est tout ce l'on voit du match, six jauges qui montent et descendent, les minutes qui défilent et l'ordinateur qui commente la partie en moldo-slovaque; et les rugissements du public, tout de même. PC

EDITEUR : DOMARK
SUR PC

SIM. FOOT — NOTICE VF — 640 KO — 2 DISQUETTES — 4 JOUEURS — SOURIS

GRAPHISME	05
BRUITAGE	-
MUSIQUE	12
ANIMATION	0,5
MANIABILITÉ	15
INTERET	16
ORIGINALITÉ	14

■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
❑ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ■
VGA ■
SVGA ❑

72%

EDITEUR : DOMARK
SUR AMIGA

SIM. FOOT — NOTICE VF — 5,5 MO — 2 DISQUETTES — 4 JOUEURS — SOURIS

GRAPHISME	05
BRUITAGE	14
MUSIQUE	12
ANIMATION	0,4
MANIABILITÉ	15
INTERET	16
ORIGINALITÉ	14

FONCTIONNE SUR A1200

67%

COMMAN
ALIENS ATE M



Les habitués du domaine public ont dû sursauter à la vue du titre de ce jeu... Mais non, vous ne rêvez pas, votre héros favori existe enfin en version commerciale avec ce sixième épisode de la mythique saga Keen. Pour les autres, voici un bon moyen de connaître ce formidable jeu de plates-formes des géniaux ID Software (auteurs de Castle Wolfenstein). Bon, le titre du jeu peut vous paraître étrange, pour qui ne connaît pas Commander Keen: "Les aliens ont mangé ma baby-sitter". Resituons donc le contexte et vous vous y retrouverez mieux. Vous êtes un jeune génie répondant au doux nom de Billy Blaze. Malheureusement, d'horribles créatures vertes, les Bollogs de la planète Fribbulus Xax ont kidnappé votre baby-sitter et ils se préparent - crénom d'un chien ! - à la dévorer toute crue ! Vous devez donc faire appel à votre alter-ego, le Commander Keen ! Muni de votre pistolet paralysant et de votre pogo stick (si vous voulez savoir ce que c'est, c'est plus simple de regarder les photos), vous vous précipitez donc à sa rescousse. Voilà grosso-modo pour l'histoire... c'est d'ailleurs plus un prétexte, mais bon.



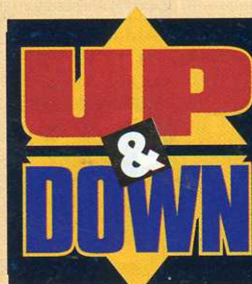
Le pogo stick est très utile pour atteindre les bonus haut perchés... Allez, un peu d'entraînement, et vous y arriverez.

L'animation du personnage est remarquable : Keen peut s'accrocher aux parois, il effectue des roulés-boulés... Si vous ne faites rien, il se met à lire le journal, à taper du pied... d'impatience !



DES NIVEAUX PLEINS DE MONSTRES, ÉNIGMES ET PIÈGES

Il s'agit donc d'un jeu de plates-formes tout simple (aussi bien au niveau du concept que de la réalisation) mais qui a le mérite d'être à la fois très jouable voire passionnant. Le jeu se déroule sur de nombreux niveaux aux décors variés : cavernes, usines technologiques, etc. ,auxquels vous accédez grâce à un système de carte (vous êtes donc plus ou moins libre de choisir votre parcours). Ces niveaux sont parfois gigantesques mais surtout, c'est le genre qui veut ça, rempli de monstres, pièges et d'énigmes. Les niveaux ne scrollent pas bêtement de gauche à droite



▲Très prenant si l'on passe outre la première impression de laideur des graphismes.
▲Très prenant si l'on passe outre la première impression de laideur des graphismes.
▲L'animation de Keen est hallucinante.
▲Les niveaux sont très variés et donnent bien du fil à retordre.
▲On peut sauvegarder.
▼Les graphismes sont une honte (et j'ose le dire).

DER KEEN
Y BABY SITTER

mais dans tous les sens. Il faut parfois aller à l'autre bout d'un niveau pour trouver une clé (sous forme de diamant) qui permet d'accéder à un interrupteur qui ouvre la porte la pus éloignée de celui-ci, ouf ! Précision et rapidité sont requises, en plus de la recherche du bon" chemin". Evidemment, vous trouverez de nombreuses "salles" secrètes pleines de bonus (soda, glaces, banana split...). Les monstres, malgré leurs bouilles rigolotes, sont parfois très coriaces à surmonter. Il faudra apprendre à les connaître car certaines créatures sont plus utiles que dangereuses : 100 vivas par exemple, vous donnent une vie supplémentaire.



Vous choisissez l'ordre des niveaux grâce à ce plan du "monde". Les drapeaux indiquent les niveaux qu'on a accompli.



Les plates-formes mouvantes sont classiques mais dans Commander Keen, il s'agit de prendre le bon ascenseur au bon moment.

UNE RÉALISATION TRES MOYENNE

Commander Keen était un jeu fabuleux tant qu'il restait dans le domaine public. Comme on ne sait pas encore comment ce sixième épisode de la série sera distribué, on peut se demander si sa place parmi les jeux commerciaux n'est pas "abusive". Car comparé à d'autres jeux de plates-formes, ses graphismes en EGA font bien pâle figure. Bon, l'animation, les bruitages et la musique rattrapent tout ça, mais la qualité des graphismes traduit un côté "amateur" qui sert bien peu l'intérêt du jeu. A noter une géniale option de sauvegarde qui vous évite les codes caractéristiques. A bon entendeur...

CALOR



Un écran qui vous indique toutes les informations nécessaires et notamment les objets que vous avez ramassés - les clés, surtout les clés, et aussi les vivas, ouais les vivas..

EDITEUR : ID SOFTWARE
SUR PC


PLATES-FORMES


NOTICE VO: 11


720 KO


640 KO


1 JOUEUR


JOY-SOURIS-CLAVIER





GRAPHISME	11
BRUITAGE	13
MUSIQUE	13
ANIMATION	16
ERGONOMIE	16
INTERET	17
ORIGINALITÉ	11

■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
❑ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ■
VGA ❑
SVGA ❑

70%

TESTÉ SUR 486/33AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER PRO

MERC



Sur cet écran, on vous explique la mission à accomplir.

Après le superbe Siege, Mindcraft revient avec un jeu du même type, se passant cette fois-ci dans le futur. Dans ce jeu, vous incarnez un mercenaire du général Tegel, sorte de Commandant Sylvestre local. En tant que membre des forces spéciales et spatiales, vous êtes rompu à tous les types d'interventions et c'est tant mieux, car les missions que vous aurez à accomplir sont parfois assez complexes. Hélas, si le jeu est une bonne idée en ce qui concerne l'époque, l'ensemble laisse à désirer et l'on se demande un peu si la parenthèse heureuse que fut Siège dans l'histoire de Mindcraft ne vient pas de se refermer. Dans Siege en effet, on pouvait participer à un Wargame avec tous les avantages du jeu de rôle. Ici, c'est exactement l'inverse, à savoir que le jeu est beaucoup plus "rôles", mais l'on doit supporter une interface étrange rappelant le pire des wargames. C'est d'autant plus bête que les ordres qu'il est possible de donner sont simples et bienvenus mais hélas, la façon de les mettre en œuvre est lourde et surtout très inesthétique. Par exemple, lorsqu'un commentaire s'affiche dans une fenêtre, le dernier mot est "button" inscrit entre deux crochets, histoire de bien faire comprendre au joueur d'appuyer sur ledit "button" afin de voir la suite. Pendant qu'on y est, pourquoi ne pas mettre "More", comme sous DOS. Certes, le détail peut sembler minime mais par mal-

À tout moment, on peut prendre connaissance de la mission afin de se rafraîchir les idées. Au fur et à mesure de la progression de celle-ci les objectifs atteints disparaissent.





Avant un combat, on choisit le type d'arme que l'on va utiliser. Suivant le type de personnage sélectionné, on dispose d'une puissance de feu plus ou moins efficace. En cours de jeu, on peut heureusement se procurer d'autres objets.

À chaque mission, on se retrouve dans un endroit de ce type. Le décor des lieux, qui scrolle, correpond grosso-modo à 6 écrans de PC.



UP & DOWN

▲ Même si je le dis à chaque fois, il est encore rare de trouver des jeux de rôles de type science-fiction, aussi le logiciel est-il le bienvenu.

▲ Les missions sont nombreuses et progressives, ce qui permet de jouer à son rythme.

▲ Les digitalisations des bruitages sont amusantes.

▼ Contrairement aux bruitages, la musique est peu intéressante.

▼ L'interface est très peu pratique et malgré l'utilisation de la souris, on a du mal à jouer de façon instinctive.

▼ Le graphisme est assez grossier et les couleurs parfois trop vives.

▼ L'animation est saccadée en dépit de la relative sobriété des écrans.

ENARY

chance, tout est à l'avenant : les caractères des textes sont moches (genre DOS en 40 colonnes) et surtout, les menus sont très lourds. En fait, on a plus l'impression de voir un jeu se jouant au clavier auquel on a rajouté, au dernier moment, une interface souris, plutôt qu'un logiciel pensé dès sa conception pour utiliser l'éminent accessoire. Autre défaut concernant le graphisme et l'animation : les couleurs et la résolution des différents écrans ne collent pas vraiment au style. Peut-être encore plus qu'ailleurs, un jeu se passant dans le futur se doit d'afficher des écrans très cleans, alors qu'ici... Heureusement -et c'est d'ailleurs pour cela que la note est plutôt élevée en dépit de ces critiques- le thème abordé est original, la progression du personnage intéressante à suivre et surtout, le logiciel pourra tourner sur une configuration modeste, ce qui est de plus en plus rare par les temps -et les overdrives- qui courent...

Moulinex.

EN DÉBUT DE JEU, ON PEUT CHOISIR SON PERSONNAGE PARMI UNE VINGTAINE DE MERCENAIRES.





Très "blaidreuneur", le graphisme des inter-écrans est hélas desservi par une résolution étrange. Les couleurs criardes n'arrangent rien.



EDITEUR : MINDCRAFT
SUR PC


ROLES

NOTICE VO:12

5 MO

1MO

1 JOUEUR

SOURIS



- ■ S.BLASTER
- □ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- □ ROLAND MT 32
- □ SOUND SOURCE
- □ COVOX
- □ PRO AUDIO SPECTRUM

- EGA ■
- VGA ■
- SVGA □

GRAPHISME	12
BRUITAGE	13
MUSIQUE	12
ANIMATION	11
MANIABILITÉ	11
INTERET	15
ORIGINALITÉ	16

75%



KGB

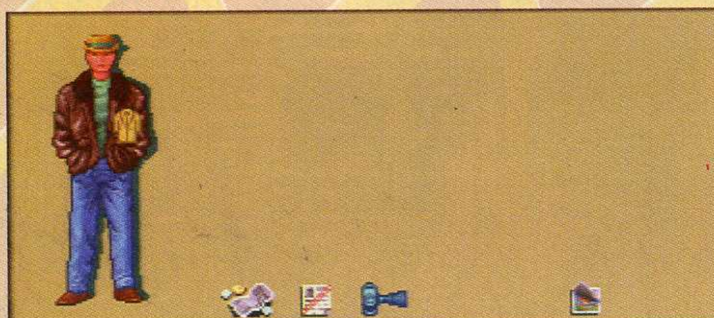
Par pleines poignées, j'vous dis! Des touffes énormes de cheveux! De partout il y en avait, on l'a entendu hurler des jours et des nuits, et encore des jours et toujours des nuits. Notre gentil Danboss, que nous appelons maintenant Danboss-le-Chauve, s'est effectivement méchamment arraché les cheveux pour vous livrer cette soluce de KGB. Grâce à cette deuxième partie, suite et fin, vous pourrez, vous, garder votre chevelure et aller plus loin dans ce jeu superbe made in Cryo.



Parlez à Cut-Throat.
Allez dans votre chambre et attendez.
A 19h30, Savinkov arrive.



Examinez le corps et prenez les objets.



Mettez le chapeau et l'imperméable.



Déplacez le corps en passant par la porte de la salle de bain.



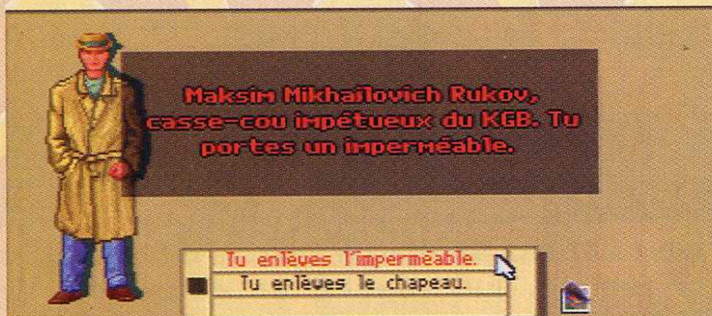
Composez le numéro de téléphone que vous avez trouvé sur le corps.



Dites "Oui", "Montez", "Montez". Ainsi, l'autre homme viendra.



Eteignez la lumière et attendez. Quand l'homme se présente, invitez-le à entrer. Il se fait aussitôt assommer par Savinkov.



-Lorsque Savinkov part, entrez dans la salle de bain, examinez-vous et enlevez votre chapeau et votre imperméable.



Mettez-les sur le corps de l'homme.



Faites passer le corps à travers les deux portes



Puis à travers la porte de la chambre 8..



Dans cette chambre, allumez la lumière et inspectez le lit, prenez la bouteille et...



Utilisez la sur le corps. Mettez la ensuite dans votre poche et retournez dans la petite rue latérale.



Là-bas, donnez la bouteille aux ivrognes et revenez dans la chambre 8.



Faites passer le corps à travers la fenêtre.



Allez à l'entrée de l'hôtel et dites au réceptionniste que quelqu'un fait du bruit à l'étage.



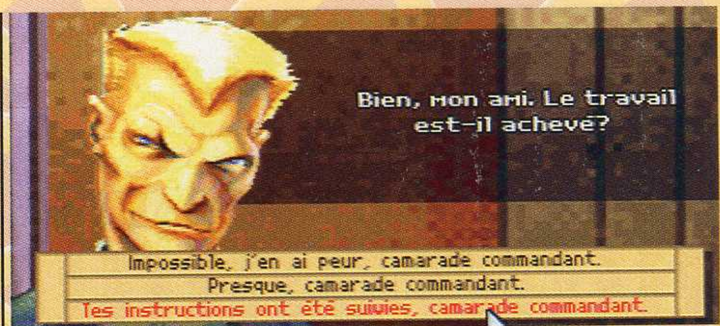
Il monte, saisissez alors la chaise roulante et dirigez-vous vers la rue latérale.



Placez le corps sur la chaise et emmenez le corps au canal.



La milice vient puis repart. Balancez le corps dans l'eau.



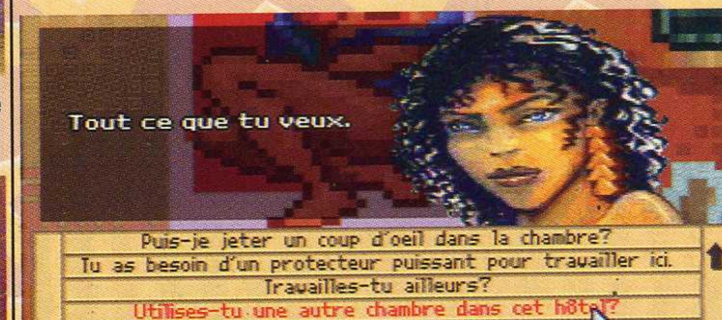
-Retournez à votre chambre et attendez Savinkov.



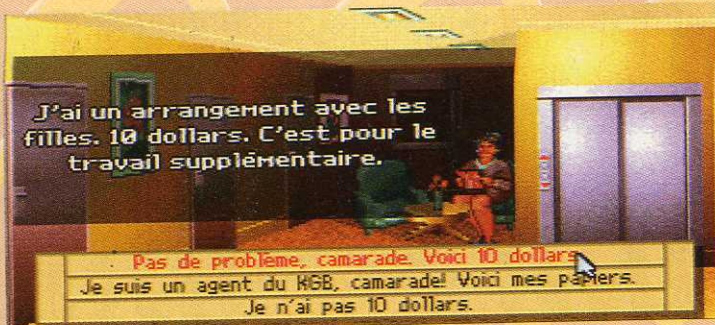
Allez à l'hôtel Syevyerna Zyevda, discutez avec la femme, qui répond au doux nom de Natasha.



Soudain, Tamara arrive. Parlez-lui. C'est au tour de Greenberg de se montrer. Parlez-lui également.



Discutez avec Tamara et montrez-lui votre argent. Suivez-la jusqu'à sa chambre. Demandez-lui le numéro de l'autre chambre qu'elle utilise, sans oublier de lui offrir 50 dollars. En échange de cette généreuse offre, elle vous donne le numéro: c'est le 416.



Rendez vous à la chambre 416 et donnez 10 dollars à l'hôtesse.



Dans la chambre, examinez le miroir et la table. Prenez le cendrier et lancez-le sur le miroir. Le miroir se casse.



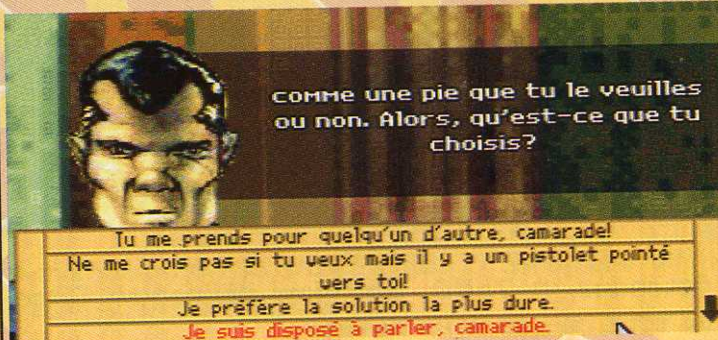
Allez dans la chambre cachée, prenez la photo et quittez l'hôtel.



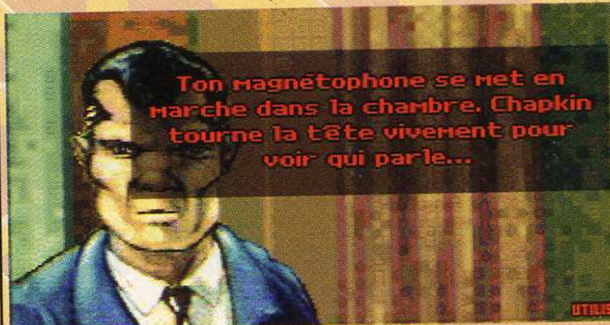
Retournez une nouvelle fois dans l'entrepôt pour y reprendre votre magnéto et écouter les nouveaux enregistrements.



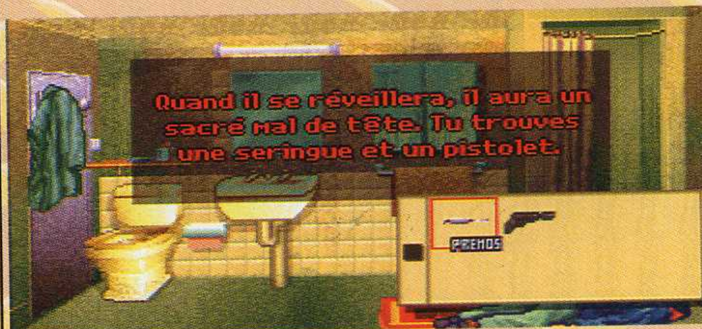
Repassez à votre chambre de l'hôtel Gostinitsa, mettez le magnéto sur la position "voice-activated playback" (lecture à déclenchement vocal), enlevez les écouteurs et posez le magnéto sur le lit.



Allongez-vous sur le lit. A 6h30, Chapkin arrive. Suivez-le jusqu'à la salle de bain. Dites-lui une phrase comprenant le mot "Talk" ("Parle").



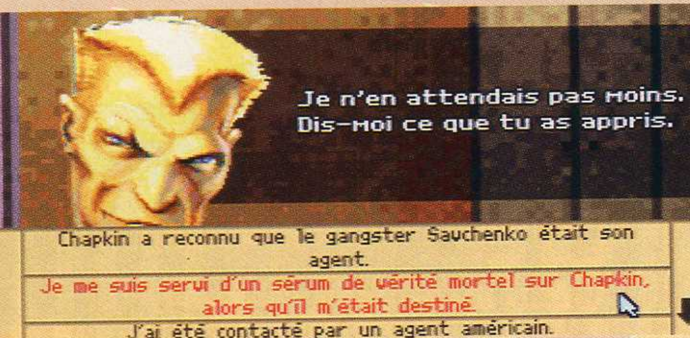
Dès que le magnéto se met en route, combattez Chapkin.



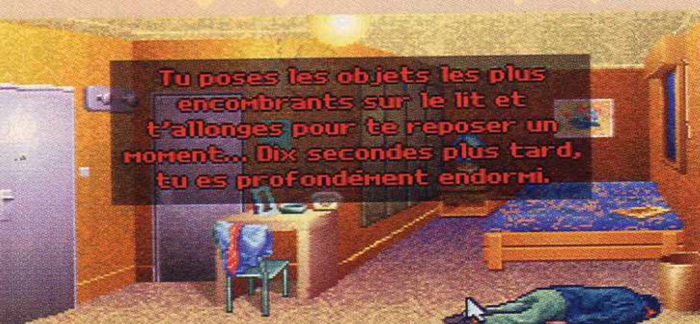
Examinez le corps et subtilisez les objets. Piquez le corps à l'aide de la seringue.



Parlez à Chapkin.



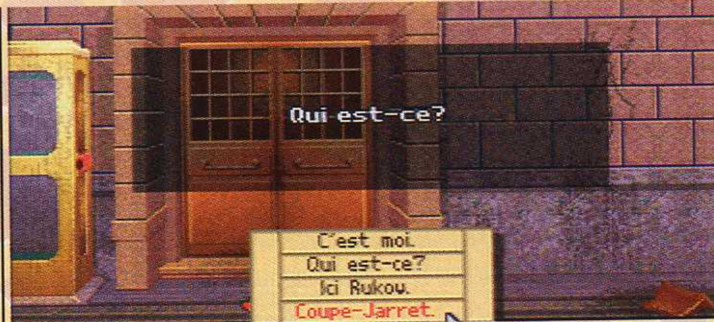
Attendez. A 7h00, Savinkov débarque. Dites-lui tout ce que vous savez.



Dès qu'il s'en va, vous vous endormez automatiquement.



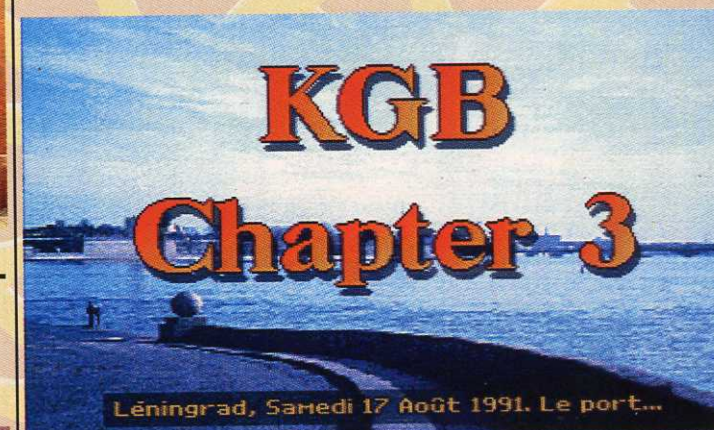
Allez ensuite dans la rue latérale et attendez. Un ivrogne se montre aux environs de 10h30. Demandez-lui le journal et donnez-lui votre appareil photo.



Examinez le journal. Rendez vous, à présent, devant l'hôtel et attendez 11h15, heure à laquelle la cabine téléphonique sonnera. Répondez et dites "Cut-Throat". Parlez à Cut-Throat l'égorgé.



Dirigez-vous vers Lagoda Park. A midi, Greenberg arrive. Parlez-lui. Lors de son départ, vous êtes transporté au quai 19.
Le troisième chapitre commence...



Vous voici arrivé au chapitre 3



Plongez dans la mer.



Montez à bord du bateau de Viktor Mastnev. Cachez-vous derrière les caisses de poissons.



Descendez dans la pièce où se trouve le système radio. Allez dans le dortoir. Prenez les objets cachés sous la couchette du bas.



Allez à l'avant du pont du bateau. Jetez la bouteille de rhum dans l'eau, du côté gauche du bateau.



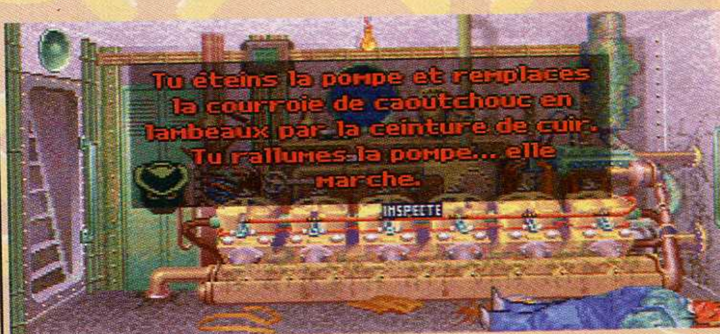
Dès qu'un homme se jette à l'eau, descendez dans la salle des machines.



Cachez-vous dans le placard.



Attendez que le mécanicien, Savinkov et le capitaine descendent.



Attendez enfin que le bateau parte et que Kaplton, le mécanicien, s'endorme.
-Servez-vous de la ceinture pour réparer le moteur. Cachez-vous à nouveau dans le placard jusqu'à 21h30. La nuit est tombée...



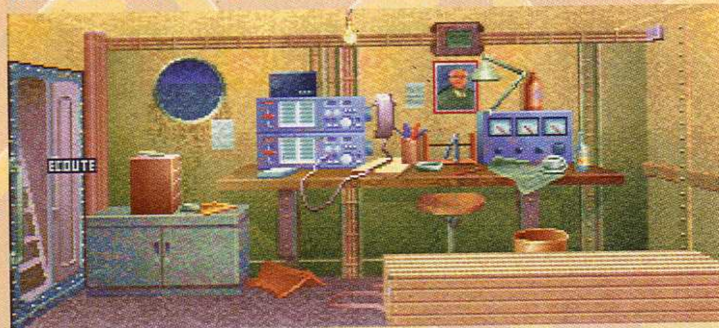
Allez sur le pont.



Allez à l'avant du bateau. Cachez-vous pour la deuxième fois derrière les caisses de poissons.



Wallace se montre. Suivez les hommes qui descendent à la salle radio.



Écoutez à la porte du dortoir. Retournez sur le pont.



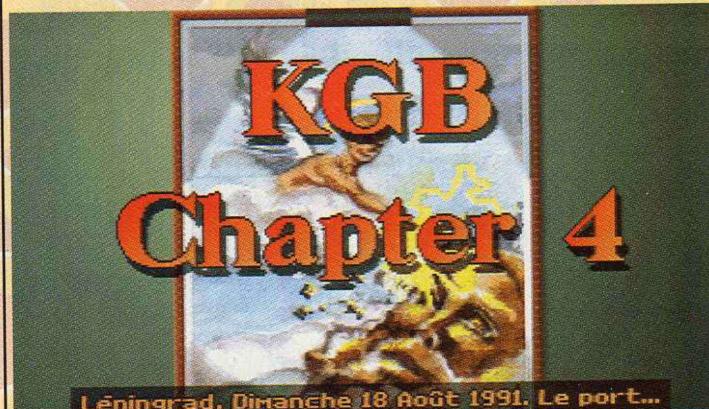
Attendez jusqu'à 5h00. Tout l'équipage se rend alors sur le pont. Wallace s'en va.



Rendez-vous à l'arrière du bateau. -Attendez que le jour se lève.



A 7h30, le navire arrive au port. Plongez dans l'eau. Ce plongeon marque la fin du 3ème chapitre.



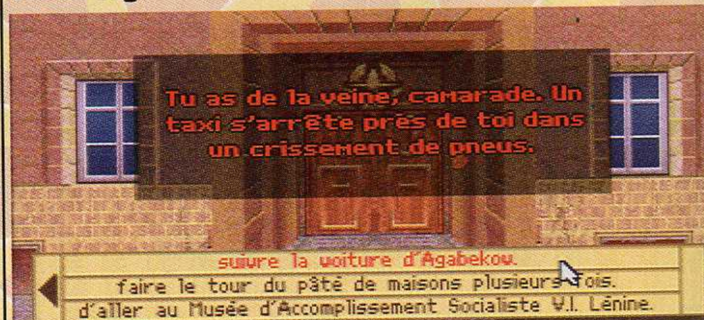
Et hop! direction chapitre 4...



Rendez-vous au Département 7.



Attendez jusqu'à 9h15 devant le bâtiment du KGB: Agabekov sort en du garage, en voiture.



Appelez un taxi et suivez Agabekov.



Entrez dans l'institut psychiatrique.



Présentez aux vigiles une pièce d'identité.



Affirmez que vous êtes un collègue d'Agabekov et interrogez le directeur de l'établissement, Litvinov.



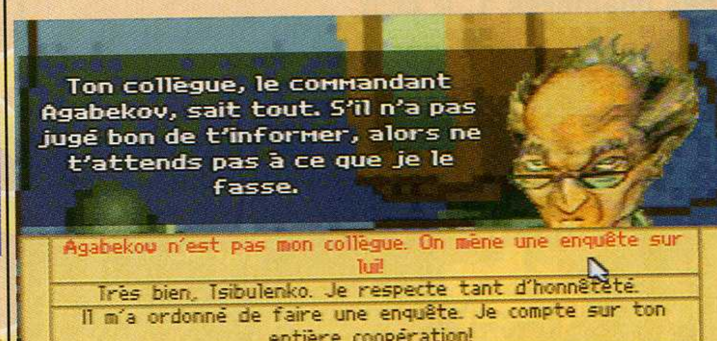
Allez dans la chambre 3.



-Allez ensuite dans la chambre verte.



Attendez.
-Dites au professeur que vous êtes Rukov, un collègue d'Agabekov.



Pénétrez dans le laboratoire du professeur Tsibulenko.
-Avouez au professeur que vous n'êtes pas un collègue d'Agabekov. Le professeur ira alors dans la chambre verte.



Appuyez sur le bouton situé sur le côté droit du banc afin de verrouiller les portes. Ainsi, Tsibulenko se retrouve enfermé dans la chambre verte.



Attendez jusqu'à ce que le professeur craque et vous lance qu'il vous dira tout ce que vous voulez.



Parlez au micro et posez diverses questions à Tsibulenko sur l'infirmière Saneyeva, sur Protopopov, sur Agabekov et sur les patients des chambres 1, 2 et 3.



Entrez dans la cabine de droite. Sortez-en, puis appuyez sur le bouton pour ouvrir les portes.



Allez dans la chambre 3.
-Parlez à Golvbev. Dites "Salive".



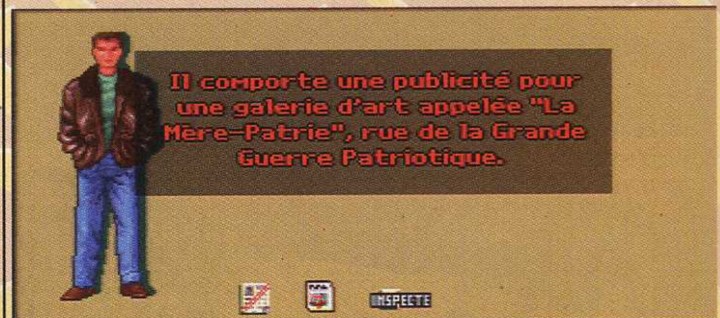
Retournez ensuite à l'hôtel Gostinitsa: on vous donnera l'adresse de Yakuchev.



Dirigez-vous vers la rue Gorki.
-Rendez visite à Yakuchev.



Demandez à Greenberg s'il connaît un endroit appelé "Motherland" ("la mère-patrie") et si la "Memory's Bible" ("La Bible de la Mémoire") et "the Book of Death" ("le Livre de la Mort") lui disent quelque chose.



Examinez le marque-page que Greenberg a trouvé. Vous découvrirez ainsi l'adresse de la galerie.



Sortez et rendez vous à la "Great Patriotic War Street" ("la rue de la grande guerre patriote").



Entrez dans la galerie et attendez que la responsable aille au fond.



Dès qu'elle s'y trouve, cachez-vous dans le placard (vous avez l'habitude, maintenant).



Attendez que la responsable sorte.
-Eteignez les lumières éclairant les tableaux, Dirigez-vous vers la pièce la plus éloignée.à l'aide de l'interrupteur sur la gauche.



Saisissez l'épée de la statue.



Prenez le coupe-papier posé sur le bureau et insérez le dans la statue, à la place de l'épée: le tableau se déplace.



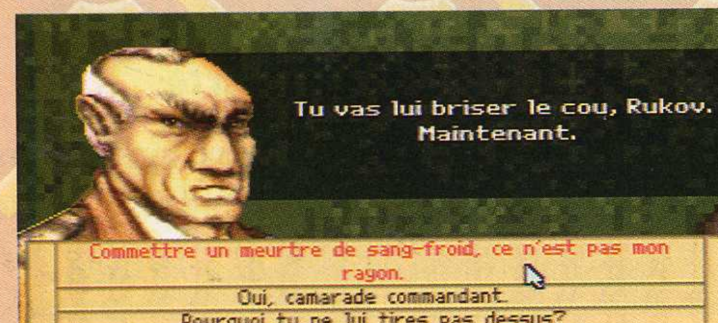
Pénétrez dans le passage secret.



Examinez le faux Gorbatchev.



Savinkov et Vovlov arrivent. Le dernier tue le premier.



N'obéissez pas à Vovlov qui veut tuer Protopopov (le faux Gorbatchev).



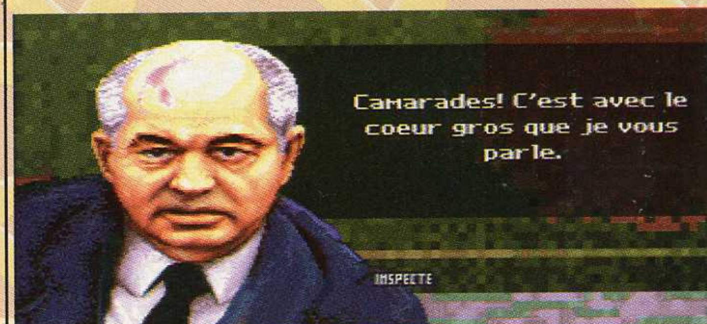
L'oncle Vanya et Yegor arrivent rapidement.



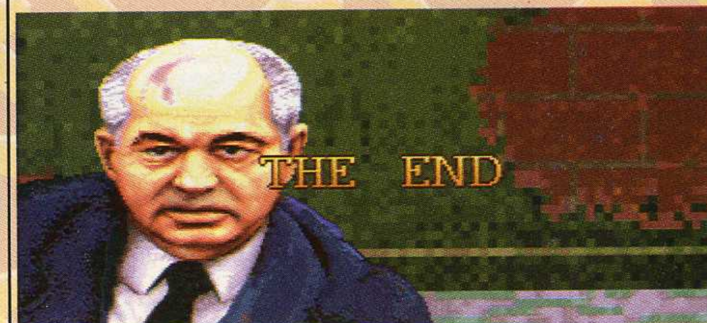
Yegor assomme Vovlov.



Emparez-vous du pistolet gisant par terre et tirez sur Vovlov.



Le faux Gorbatchev commence alors son discours. Votre aventure est enfin terminée.



Ouf!, vous voilà enfin arrivé au bout de vos peines.

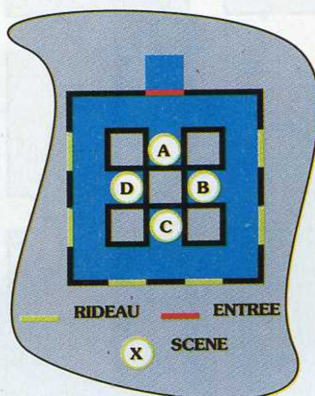
WaxWorks

Eloignez vite les parents car ça va saigner, gicler, éclater, écraser, éclabousser, déchiqueter, étrangler, crier... Ca va faire mal ! En plus, ça va faire peur, battre le coeur, sursauter... Ca va faire flipper !

PAR FRAMY

Cette superbe aventure est composée de quatre grands scénarii. Dans le premier, vous vous trouvez emprisonné à l'intérieur d'une pyramide. Là, votre coeur commence à battre à une bonne allure car c'est un vrai labyrinthe et vous risquez de ne jamais en sortir. Imaginez que vous prenez le métro pour la première fois et vous comprendrez. Dans le second scénario vous vous promenez dans un cimetière avec, bien entendu, des morts vivants qu'il faut découper en morceaux, une vraie boucherie ! Là, imaginer qu'au milieu de la nuit, alors que vous tentez une excursion dans le garde-manger, votre charmante mère pose sa main sur votre épaule... Dans le troisième scénario, vous vous retrouvez dans une mine pas comme les autres car infestée de mutants et autres sales bestioles répugnantes, tout pour vous rappeler d'Alien... Dans le quatrième et dernier scénario, vous êtes téléporté à Londres, à l'époque de Jack l'éventreur. Cette fois, on vous prend pour ce détraqué et tous les flics sont à vos trousses sans compter les bandes de citoyens qui n'attendent que de vous mettre la main dessus pour vous éclater. Là, le jeu est interdit aux personnes malades du coeur ! Imaginez qu'une bande de loubards vous tombe dessus à la sortie de l'école, qu'ils vous courent derrière sans relâche et que vous soyez obligé de vous cacher dans les poubelles pour reprendre votre souffle... Souviens-toi, ça t'est arrivé l'année dernière !

Ca-y-est, je suis arrivé. Il n'est plus possible de reculer alors un peu de courage ! Heureusement, je suis très bien accueillis. Je ferai n'importe quoi pour sauver mon frère adoré! Pas vous ?



Bonne chance à tous et à toutes...



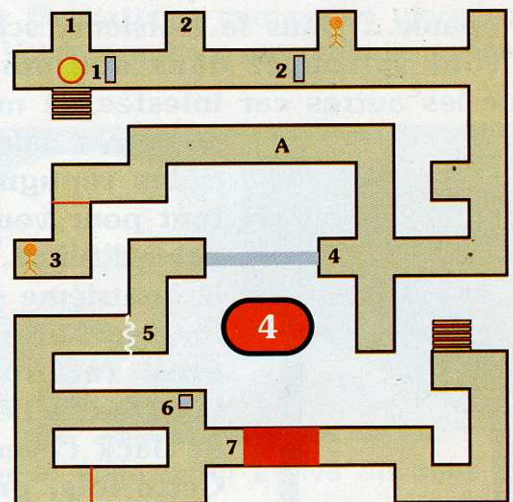




LA PYRAMIDE

Mais ça commence bien, un énorme bloc de pierre vient de s'abattre devant moi et me coupe toute retraite possible. (Point 1) Je ramasse tous, mais alors tous les objets que je peux prendre. Dans certains d'entre eux j'en trouve d'autres. Je trouve également une broche dans le coffre ainsi qu'un parchemin sous le corps de ce pauvre architecte. (Point 2) Du sable ! Ca sera certainement très utile alors je l'embarque. (Point 3) Encore du sable, cette fois aussi je le ramasse. (Point 4) Je ramasse les deux pots et trouve dans l'un d'eux un diapason 440Hz. (Point 5) Là, je trouve 4 pots dont l'un d'eux contient un poids. Je découvre également 3 statues ainsi qu'un titre précieusement caché dans l'un des coffres. (Point 6) Ho ! Ho ! J'utilise mon diapason pour la briser et m'engage avec précaution...

Où suis-je ? J'ouvre le passage (voir le dessin de l'étoile). (Point 2) Je marche sur une dalle puis me précipite dans le couloir de droite pour éviter d'être écrasé par une énorme pierre roulante. Ouf ! (Point 3) J'arrive devant une statue. Je prends les 2 pots et trouve dans l'un d'eux un marteau et dans l'autre, un poids. (Point 4) Je pousse la poutre sans trop m'y approcher pour ne pas me faire écraser puis retourne au niveau 1 et fais la même chose avec la poutre. De retour au niveau 2, je découvre un passage (A). (Point 5) Encore un pot avec à l'intérieur un diapason 261,63Hz. J'embarque le tout. (Point 6) Et encore un autre pot avec, cette fois-ci, des amas de chair humaine. Burk ! Je retourne une nouvelle fois au niveau 1, juste devant la retenue d'eau. Je me tourne vers le mur puis y dépose les restes humains. Je



DES PHARAONS

prends un peu de recul puis aperçois un alligator. Je le tue avec ma lance... Maintenant, je peux m'approcher sans crainte de l'eau et y remplir mes pots. De retour au niveau 2, (Point 7) je découvre un second titre. (Point 8) Le passage est bloqué par un tapis de braises brûlantes mais heureusement, je les apaise en y déversant plusieurs cruches d'eau...

Utilisons les flèches (Point 1) de façon à ce que l'eau remplisse le bocal avec la croix avant les autres. (Point 2) J'éclate la vitre avec le diapason 261,63. (Point 3) J'abas la poutre pour ouvrir le passage (A) du niveau 4. (Point 4) Un autre titre ! (Point 5) Je tire sur la corde pour faire descendre le pot et aperçois un passage au fond de la salle. Je mets le sable dans le pot pour garder ce passage ouvert. (Point 6) Attention, une dalle ! Je marche dessus puis me jette dans le passage, à droite, juste devant moi. (Point 7) Il y a un diapason 415,3Hz caché dans un pot. (Point 8) Je marche sur une autre dalle et retourne en arrière pour me protéger dans le même passage que tout à l'heure. (Point 9) Je ramasse une pierre. (Point 10) Je jette la pierre... Je récupère dans la salle un arc, une flèche et deux statues.

C'est une dalle ! Je marche dessus (Point 1) et me cache dans le recoin 1. (Point 2)Je marche sur la dalle et me cache dans le recoin 2. J'arrive devant une statue (Point 3) et récupère un diapason 369,99Hz. (Point 5) Je brise la glace avec le diapason 329,63Hz. (Point 6) Je fais tomber la poutre pour ouvrir le passage (A) du niveau 5. (Point 7) Pour franchir cette étape, il faut marcher sur les hiéroglyphes non inscrits sur le papyrus. Astucieux non ?

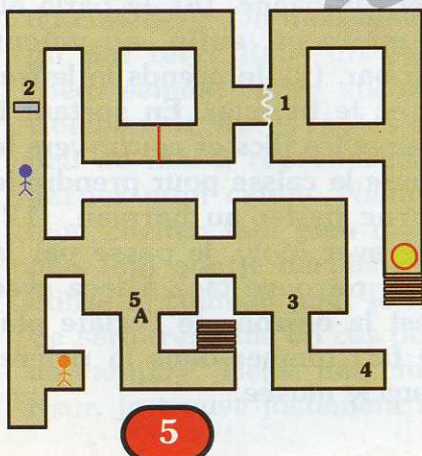


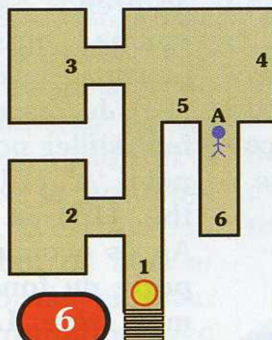
LEGENDE

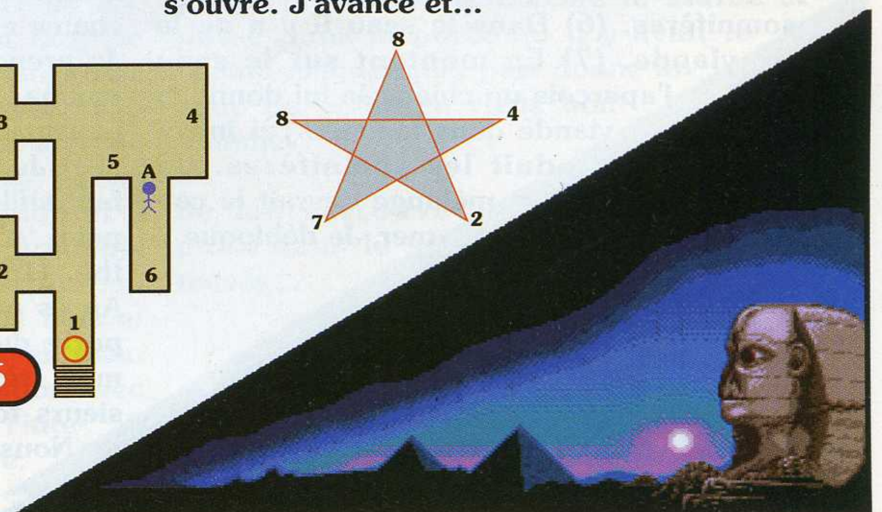
- DEPART
- STATUE
- SABLE
- POUTRE
- FIL A EVITER
- ESCALIER
- GARDE
- VITRE
- DALLE

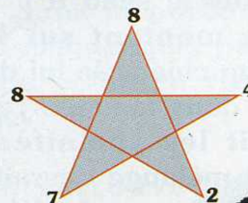
Heureusement que je peux briser la glace (Point 1) avec le diapason 415,3Hz. (Point 2) Je marche sur la dalle et cours me mettre à l'abri. (Point 3) J'utilise ma lance pour déchirer la tapisserie. (Point 4) Je déverse mon flacon d'huile et l'allume. Je prends le titre. (Point 5) Je déchire la tapisserie avec ma lance.

Encore des marches ! (Point 1) Je place les titres sur le mur, dans un certain ordre, pour ouvrir le passage. (Point 2/3) Je ramasse tout ce que je peux. (Point 4) Je place la broche sur la tombe et libère la princesse. A l'intérieur, il y a un poids. Il y en a un autre à l'intérieur d'un vase. (Point 5) Je place, sur le plateau de droite de la balance, le poids extrêmement léger, le lourd ainsi que le très lourd. Les autres de l'autre côté. Génial, la balance s'équilibre et ouvre le passage (A). (Point 6) Je m'approche de très près de la statue et place l'amulette dans l'orifice. Je prends un peu de recul, et appuie sur la petite statue. OUAA ! Uu passage s'ouvre. J'avance et...

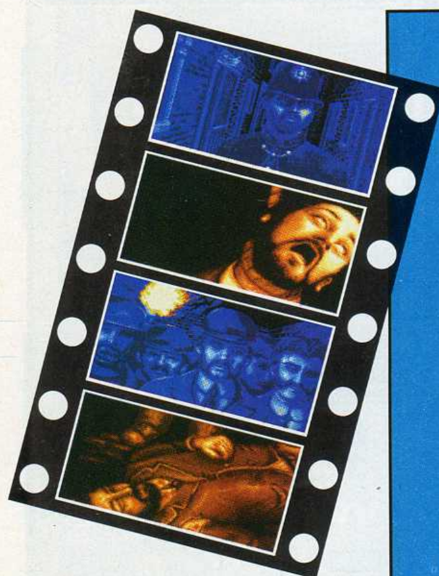






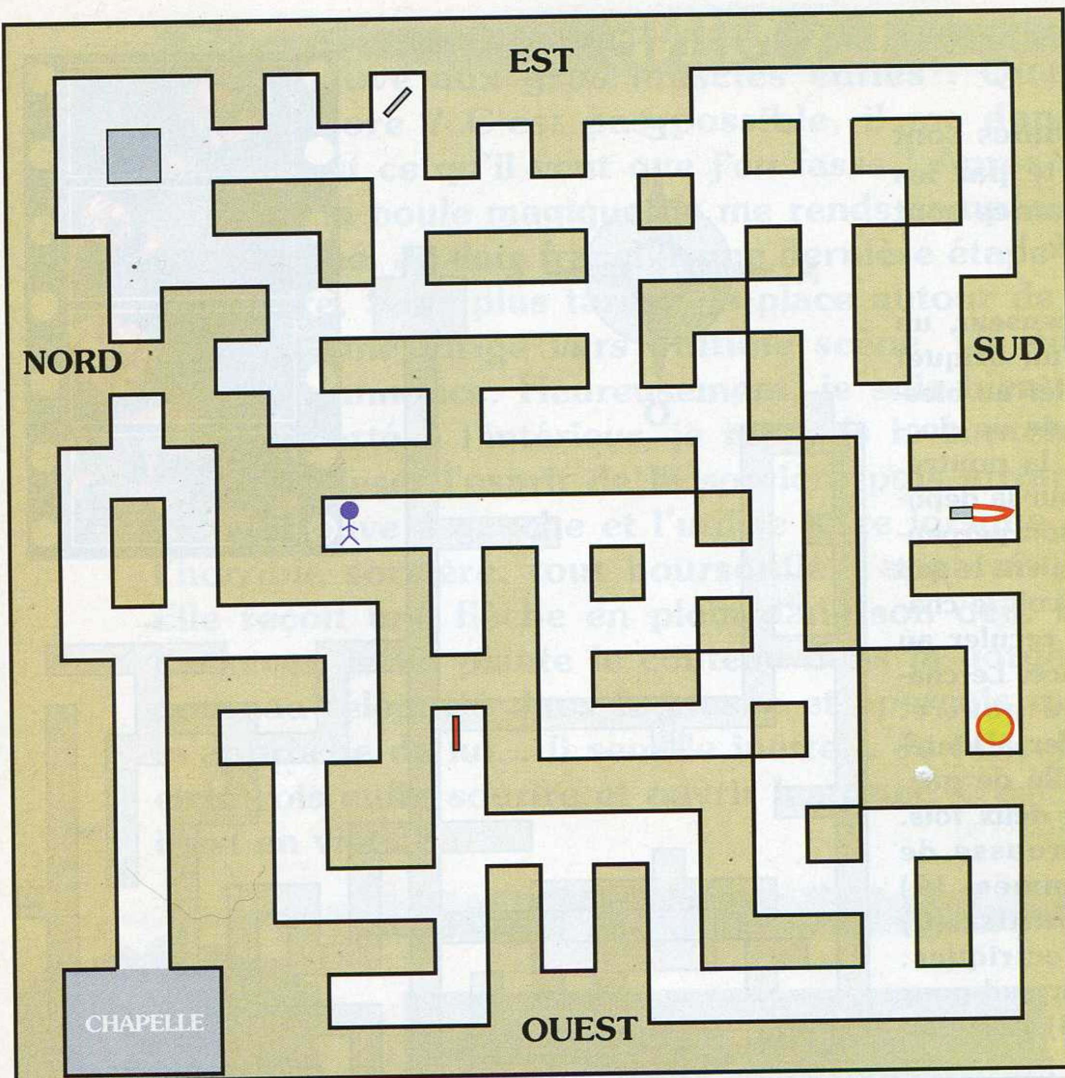


L'EVENTREUR DE LONDRES



0
OLD MONTAGU 5
WHITE CHAPEL ROAD 8
1 7
2 4
6
9 TREACLE LANE
3 11 12 WAPPING LANE
A
10 DOCK SIDE

Cette pauvre femme vient de se faire trancher la george ! Je dois faire vite car j'entends la police arriver... (0) Son sac à main est là avec, à l'interieur, argent et carnet. (1) Dans le seau une corde. (2) Chez le tailleur, un chapeau, une jaquette, une veste, une carte dans la banette du bureau à l'étage ainsi qu'une lettre. J'enfile mes nouveaux vêtements. (3) Près de la rivière, une planche. (4) A l'aide de cette planche, je passe de l'autre côté de la rue en passant par le toit du tailleur et arrive chez le serrurier. Je récupère 2 clés et un crayon. (5) Chez le pharmacien, je vole des somnifères. (6) Dans le seau il y a de la viande. (7) En montant sur le seau j'aperçois un chien. Je lui donne la viande dans laquelle j'ai introduit les somnifères. Ce mélange devrait le calmer. Je débloque la porte, descends du seau et entre. C'est chez le prêteur. Derrière les vêtements, il y a un coffre et à l'intérieur, une montre avec une chaîne en or. Dans le vase de gauche, un sifflet. Je prends également la canne. (8) Je parle au barman puis au macro et, enfin, au voleur buvant un verre au bar. (9) Je prends la lettre. (10) Je discute avec le barman. En sortant il faut siffler pour attirer les flics et courir vers le point 'A'. (11) J'ouvre la caisse pour prendre le thé. (10) Je retourne parler au barman. (12) Après avoir discuté avec Moly, je passe par la porte du fond et me retrouve face à face avec mon frère. Là, c'est la baston. Je l'éclate plusieurs fois puis le fais tomber dans la rivière. Nous revoilà dans le musée.





LE CIMETIÈRE DES MORTS VIVANTS

Le paysage est lugubre, des tombes, encore des tombes à perte de vue. Et cette odeur... Beurk ! J'avance d'un pas puis d'un autre en regardant de tous les côtés et le peu de vent me fait frissonner les entrailles. Je vais craquer... Non ! Je dois sauver mon frère, alors un peu de courage !

Non loin de là, je rencontre un pauvre gardien éventré. C'est à l'intérieur de son ventre que je récupère un couteau. C'est une barre en fer, ensuite, que je découvre en longeant la grille du cimetière. Oh mon dieu ! Une jeune femme git par terre dans un état déplorable. Son coeur semble battre encore. Je le lui arrache violemment. Après toutes ces émotions, j'ai un peu de mal à reprendre ma respiration et à garder mon calme. Néanmoins, je poursuis mon chemin tant bien que mal. C'est un peu plus loin que je découvre un bout de bois et utilise le couteau pour le transformer en pieu. Ce sera très utile en cas de confrontation avec un vampire. Tiens, une chapelle ! A l'intérieur, je trouve justement un vampire. J'utilise le pieu sur lui et récupère un morceau de pain. Je n'ai plus rien à faire ici, alors je décide de poursuivre. A l'autre bout du cimetière, je fais une étrange découverte. C'est ma tombe familiale. Je la défonce avec la barre en fer pour y pénétrer. A l'intérieur, des cercueils. Je discute avec les 'habitants' des 3 de gauche. Ensuite, je fais appel à ma boule magique pour réunir la force des trois morts en moi (le pain est alors utilisé). Dans la chapelle, j'actionne le cou de la statue et passe dans la porte où il y avait le champ magnétique, puis donne un coup de poing au vieux bonhomme.

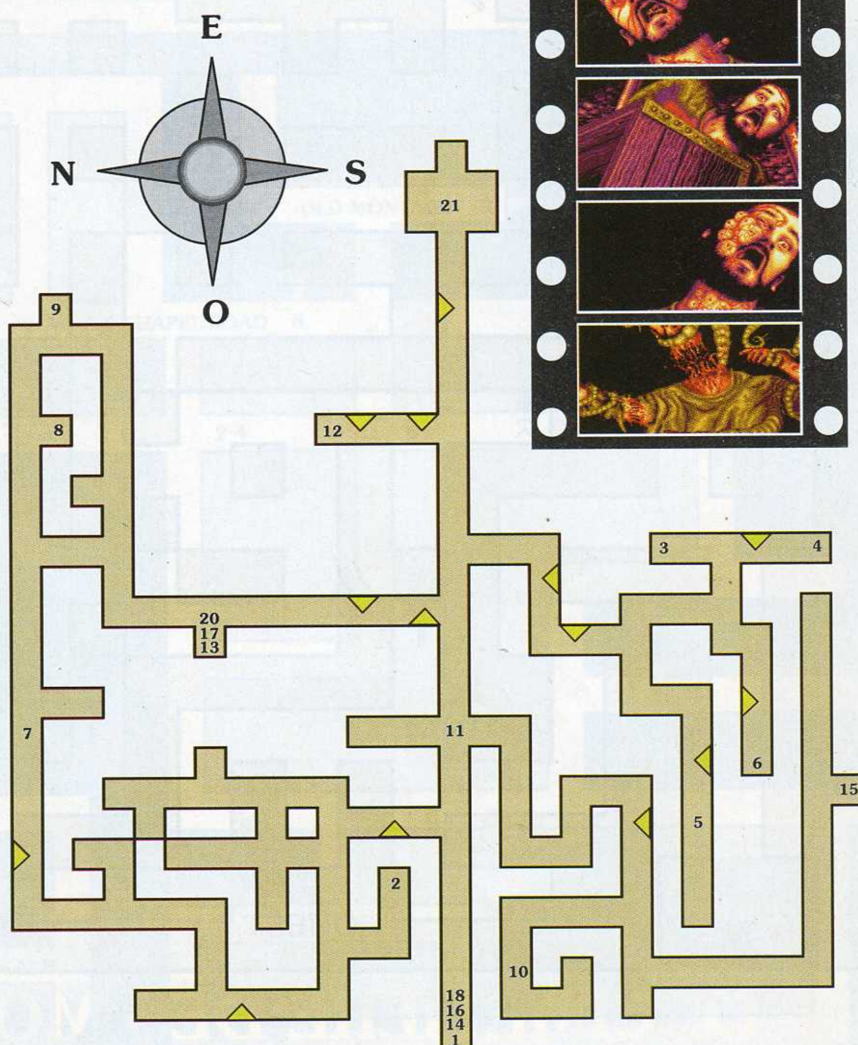
Je me retrouve enfin dans le musée...



LA MINE

Avertissements : Les plantes sont représentées sur la carte par les triangles jaunes. Ces plantes sont mortelles, alors fais gaffe !

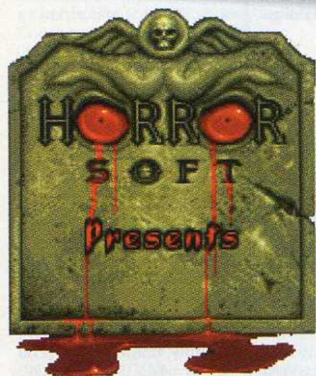
(1) Récupérer, dans l'ascenseur, un spray et, sur le blessé, un briquet ainsi qu'un tournevis. Parler au blessé jusqu'à ce qu'il demande un docteur. (10) Aller chercher la poutre. Se placer au point (11) pour la déposer de façon à ce qu'elle soit perpendiculaire aux rails. (11) Suivre le rail vers l'est et, dès que l'on voit le chariot nous foncer dessus, reculer au fur et à mesure qu'il avance. Le chariot sera bloqué par la poutre. Récupérer une barre en fer à l'intérieur. (2) Masque, bouteille de gaz. (7) Ramasser du charbon deux fois. (12) Mouchoir 2, clé, trousse de secours. (3) Lance-flammes. (4) Mouchoir 1, boîte à outils. (6) Perceuse. (5) Câbles électriques. Examiner les trous du mur sud pour y trouver une mèche. (8) Aller au générateur, dévisser la vis pour récupérer de l'essence avec la perceuse. (9) grille 1 : déverrouiller le cadenas. Récupérer les packs de dynamite et le détonateur. (13) Grille 2 : déverrouiller le cadenas. Discuter avec le docteur et lui donner la trousse de secours pour qu'elle nous suive. Discuter avec le soldat pour obtenir les ingrédients nécessaires pour faire un gâteau... Non, pour faire sauter la mine et son monstre. Discuter avec le malade jusqu'à ce qu'il parle du professeur. Retourner dans l'ascenseur. (14) Discuter avec le blessé pour lui parler de l'antidote. Déverrouiller la grille avec la clé et la fermer derrière soi. (15) Grille 3 : Déverrouiller le cadenas. Récupérer 4 bouteilles, 3 masques à gaz, 2 combinaisons. (20) Aller voir le soldat, lier le mouchoir et le charbon pour confectionner un filtre, lier le filtre au masque à gaz et lui donner : les packs de dynamite, le détonateur, la combinaison, la perceuse, la mèche, le masque à gaz équipé du filtre. Le soldat nous suit. Utiliser mouchoir 2 sur le charbon pour confectionner un filtre, puis l'utiliser sur le masque à gaz. Porter le masque à gaz et la combinaison. (21) Aller voir le monstre. Utiliser la barre de fer pour lui crever les yeux et, pendant qu'il est hors de combat, se placer devant les 8 murs de cette pièce pour que le soldat y place les barres de dynamite. (16) Aller à l'ascenseur et discuter avec le blessé pour obtenir l'antidote. Fermer la grille derrière soi. (17) Retourner voir le malade (électricien) et lui donner l'antidote. ensuite Il nous suit. (18) Retourner à l'ascenseur pendant que l'électricien répare le bouton. Vos gueules ! heu... fermez-la, la grille pas vos gueules. Activer le détonateur ainsi que le bouton d'ascenseur. Je suis sauvé !

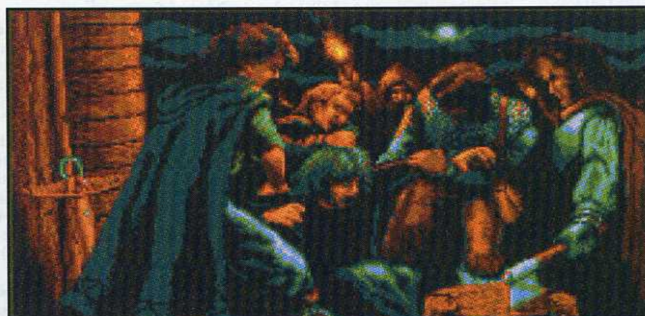




De retour dans le musée, j'aperçois de nouveau le chauve aux gros muscles enflés . Que me veut-il encore ? C'est pas possible, il me donne 4 objets mais qu'est ce qu'il veut que j'en fasse ! Après un long discours de la boule magique, je me rends compte que ce n'est pas terminé. Je dois franchir une dernière étape pour sauver mon frère. Sans plus tarder, je place autour de mon cou le collier et me dirige vers l'ultime scène. Un combat impitoyable s'annonce. Heureusement, je suis bien équipé. Une fois téléporté à l'intérieur, je répands le contenu du flacon pour paralyser l'esprit de la sorcière puis attrape l'arbalète qui se trouve à gauche et l'utilise juste lorsque le visage de l'horrible sorcière, tout boursouflé, apparaît devant moi. Elle reçoit une flèche en plein dans son oeil. Burk ! Pour l'achever, je lui plante le couteau dans la gorge. Je suis de nouveau téléporté dans le musée et aperçois mon frère. Je m'approche de lui... Il semble inerte... Je lui enfile la bague et le vois enfin sourire et ouvrir les yeux. C'est merveilleux, il est en vie...

LE COMBAT FINAL





WAXWORKS











PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Amiga

Achat

Département 1
Ach. Trackball, pour CDTV, à bon prix : 300 Frs maxi, ou titres CD : 100 Frs. Contacter Christophe, au (16) 74 00 45 72.

Département 13
Ach. jx sur A500. Contacter MAsse J Yves, les tilleuls Bt 15, Ave Valdonne, 13013 Marseille.

Département 77
Ach. pour A500+ : adapttaeur Rom Kickstart + Rom 1.3, pour avoir tous les jx Amiga, et vends jx sur Amiga. Contacter Christophe, au (16) 60 05 45 73.

Département 82
Ach. news : jx, utils, et demos sur A1200. Contacter Cedric de Crozant, 47 Bd Garrisson, 82000 Montauban, ou au (16) 63 66 30 83.

Département 89
Ach. jx -à bas prix sur Amiga et cherche Easy Amos avec doc Fra. Contacter Philippe Norange, 3 Bd du Nord, 89300 Joigny.

Contact

Département 2
Cherche contacts sympas dans l'Aisne, si possible sur Soissons, possède Nbrx news. Contacter Olivier le WE au (16) 23 53 74 10, ou en semaine 44 40 36 34.

Département 9
Cherche contacts durables et sérieux sur A500/600. Contacter Tillman Mathieu, 37 Rte de Toulouse, 09100 Pamiers.

Département 11
Cherche contacts sur Amiga pour échange de jx. Cherche DD pour A1200. Contacter Gozillon Raphael, 4 rue de la Coumelle, 11400 Villeneuve la comptal.

Département 13
Cherche contacs pour échange de simulateur de vol sur A500. Contacter Sanchez, au (16) 42 21 48 36;

Département 17
Ech. demo sur A500. Contacter Boulais Sébastien, Res Riquewihr, Appt 310, 4 rue F Delmas, 17000 La Rochelle.

Département 17
Débutant cherche contact sur A1200/500, échange ou achète. Contacter Baudoin Laurent, BP 33, 17130 Montendre, ou au (16) 46 49 43 60.

Département 26
A500 cherche contact pour échange de jx. Contacter Lapoulle Thierry, 30 Rte de Chateauneuf, le vercors 1, 26200 Montelimar, ou au (16) 75 01 91 46 HR.

Département 27
Ech. A500, sans moniteur + demos + jx + joystick + peritel, contre Neo Geo + 1 jeu. Contacter Guillaume, au (16) 32 49 26 63.

Département 27
Cherche le mode d'emploi de Demomaker et la soluce de Croisière pour un cadavre. Contacter Tuboeuf Christophe, 27910 Renneville, ou après 19h, au (16) 32 49 32 30.

Département 29
Cherche contacts sympas et durables, sur A1200, pour échange d'images et tout ce qui conserne cette machine. Contacter Jerome, au (16) 98 87 34 22.

Département 30
Cherche contacts sur Amiga, pour échange de jx, utils et demos, possède news. Contacter Richard Philippe, Cruviers-Lascours, 30360 Vezenobres.

Département 30
Cherche contacts sérieux sur A500, pour échange de jx, utils et démos. Contacter Crespo Cedric, ch du viget la colline 4, 30340 St Privat des vieux.

Département 30
Cherche contacts séroeux sur Amiga, pour échange en tous genres, possède news; Contacter Pratlong Christophe, 18 rue des paquerettes, 30100 Ales.

Département 34
Cherche contacts durable sur A500/1200, pour échange de jx, utils. Contacter Ruault Claudine, 43 bis rue du Gal de Gaulle, 34560 Villeveyrac.

Département 34
Cherche contacts sérieux pour echange de jx, utils et demos. Contacter Duffaut Adrien, Ave du 8 mai 1945, 34660 Cournonterral.

Département 38
Ech. jx Amiga, vente et achat possible. Contacter Patrice Rival, 43 rue S Carnot, 38140 Rives, ou au (16) 76 65 35 73.

Département 40
Ech. jx, utils, docs, sur A500, débutants bien venus; possède Nbrx news. Contacter Lesca JB, Rte de Beyres, 40440 Ondres.

Département 40
Cherche contact pour Ech de jx, docs et utils, possède Nbrx nswe. Contacter Alesca JB, Rte de Beyres, 40400 Ondres.

Département 44
Cherche contact pour vente, et échange à bas prix. Contacter Bounthavy Ti, 10 rue du Rhone, 44100 Nantes.

Département 44
Diff. DP sur Amiga. Contacter Bail Sylvain, 4 rue des Fresnes, 44730 Tharon Plage.

Département 46
Ech. Ach. Vds. jx sur A600, possède news (cherche Pinball Fantasie, Epic...). Contacter Emmanuel, au (16) 65 34 48 12.

Département 47
Cherche contac pour échange de news et oldies. Contacter Bordes Dominique, Rte de Calonges, 47430 le Mas d agenais.

Département 51
Ech. news sur Amiga, Neo-Geo et S Nes. Contacter Stevan Sajic, 3 allée Y Gandon, 51100 Reims, ou ua (16) 26 36 06 13.

Département 54
Ech. jx sur A5000 et 1200, possède de Nbrx jx. Contacter Dufour Christophe, 54 Bd sz Scarpone, 54000 Nancy.

Département 54
Ech. Vds. jx sur Amiga. Contacter Dupre J MArc, 10 rue J Lebas, 54150 Tomblaine.

Département 58
Ech. dans le 58,18,89,71, news pour A500. Vds. Ext memoire 512 Ko pour A500 : 200 Frs. Contacter Modoux Jacques, Le Bourg, 58800 Hery.

Département 59
Cherche contact A500, possède Nbrx jx. Contacter Alexandre Ricome, 137 ruelle du Major, 59590 Raimes, ou au (16) 27 25 52 18.

Département 59
Cherche contac sur Amiga. Contacter Olivier Dejaegere, 24 Henri Ghesquiere, 59153 Faches Thumesnil.

Département 59
Cherche contact sérieux sur A500 et Pc 386. Contacter Cédric, au (16) 20 80 31 37.

Département 60
A1200 cherche contact A1200. Contacter Denain Christian, 20 rue du Gal Leclerc, 60120 Breteuil.

Département 60
Cherche conta, pour échange de jx et utils. Contacter Bruno, après 19h, au (16) 44 08 98 83.

Département 61
Cherche contacts sur A500/1200. Contacter Jerome Benoist, 2 rue de Mauaisville, 61200 Argentan.

Département 62
Cherche contact sur A500/600/1200, pour échange de jx et utils. Contacter Fred, au (16) 21 40 08 51.

Département 62
Recherche contacts sérieux sur A500, pour échange. Contacter Nowyasz Christophe, 15 rue G Brassens, 62119 Douges.

Département 65
Ech. jx, utils sur A600, possède news. Contacter Bacquerie Axl, 9 rue d aurat, 65000 Tarbes.

Département 68
Cherche contacs A500, pour échange de jx, recherche Gobliins 2, Hook, P Over, Epic... Contacter Gregory, au (16) 89 43 12 43.

Département 75
Cherche contact sur Amiga, assez cool, pour échange de démos et news, et vends Vroom et Elvira 2 vf : 80 Frs pce. Conctacter Faouzi, de 16 à 19h, au (1) 46.28.02.99

Département 75
Cherche contacts sympas et sérieux sur A500 pour échange, jx ,utils, démos, news. Contacter Tcheng Yan, 36 rue olivier Metra, 75020 Paris.

Département 75
Ech. Vds. news et oldies à bas prix, contact sérieux. Contacter Le Coent, Eric, 7 rue de la mare, 75020 Paris.

Département 76
Cherche contact sur Amiga, pour échange. Contacter Alexis Letournel, 3 rue M Collins, 76120 le Grand Quevilly, ou le soir au (16) 35 69 50 66.

Département 77
Cherche contacts sur Amiga. Contacter Sabarot Christian, 5 Res des Chataigniers, 77270 Villeparisis, ou au (16) 64 67 08 60.

Département 77
Cherche fontes et graphes en 4 ou 16 couleurs sur Amiga, pour Deluxe Paint. Contacter Miraucourt Nicolas, 34 rue du donjon 77310 Boissise le roi, ou au (16) 60 65 93 57.

Département 77
Cherche contacts sérieux et durables sur A500/1200. Contacter DAvid, au (16) 60 06 77 64.

Département 77
Cherche contact sympa sur Melun et alentour, sur A500. Téléphoner au (1)6) 60 63 58 44.

Département 78
Cherche contact sérieux et durable, sur A500. Contacter Pascal, le week end uniquement, au (1) 34 87 38 06.

Département 78
Ech. Vds. sur Amiga news et oldies. Contacter Nicolas Denoux, 15 chemin de l'auberderie, 78160 MArly le roi, ou ua (1) 39 58 38 59.

Département 83
Cherche contact sur A1200. Contacter Roubaud Franck, rue HGiraud, Lycee Gallieni, 83600 Fregjus, ou au (16) 94 53 19 28;

Département 84
A1200 cherche contacts, possède Nbrs news, et oldies, pour A500/1200. Contacter Nancy Escalle, 20 rue Benjamin Daudel, 84600 VAlreas.

Département 85
Vds. Ech. jx sur Amiga. Contacter Olivier, après 18h, au (16) 51 69 52 37.

Département 89
Ech. Vds. jx sur Amiga, Nbrx news, débutant accepté. Contacter Maudit Michel Chemin des Cordelliers, BA N67, 89700 Tonnerre, ou au (16) 86 55 29 72.

Département 91
Ech. sur A500 : jx, et utils, cherche contacts sérieux. Contacter Denis Migot, 42 rue Boileau, 91600 Savigny S/Orge.

Département 91
Cherche contacts sur A600, sur Toulouse. Contacter Olivier, au (16) 61 80 50 90 HR.

Département 91
Cherche King' Bounty, Faery Tale, Centurion et Thunder Cats sur Amiga et contacts. Téléphoner au (16) 60 15 08 45.

Département 94
Cherche contact sur A600, sur Paris et sa région (94/75). Contacter Duprez Vincent, 100 rue J le Galleu, 94200 Ivry S/Seine, ou au (1) 46 58 22 15.

Département 94
Ach. Ech. news sur A500/1200. Contacter Olivier, au (1) 43 86 04 06.

Département 94
Vds. jx à bas prix. Contacter Laurent Pierlot, 86 rue Victor Recourat, 94170 Le Perreux S/Marne.

Département 99
Ech. programmes divers sur Amiga. Contacter David Martin, 65 Rte de Trois Ponts, 4970 Stavelot, Belgique.

Département 99
Cherche contact sur Amiga, pour échange de jx sur A500. Contacter Club Chodie, BP 23, 6200 Chatelet, Belgique.

Département 99
Cherche contacts sur Amiga. Contacter Pedro Esta-eves, Quinta da bouça, Lote 13 13a, 3° centro Trazeras, Darque, 4900 Viana di Castelo, Portugal.

Vente

Département 9
Vds. jx Amiga à bas prix. Contacter Bajolais Fabrice, 25 Ave des chevrefeuille, 93220 Gagny, ou au (1) 43 88 09 01.

Département 11
Vds. originaux sur Amiga : The Shortgrey : 150 Frs, Kick Off + Inter Soccer + Track Suit Manager : 130 Frs. Contacter Christophe Pouvillon, 17 rue Gambetta, 11400 Castelnaudry.

Département 12
Vds. News. Contacter Vidal David, 404 chemin du coteau des cazes, 12400 St Afrique.

Département 12
Vds. news Amiga. Contacter Vidal David, 404 chemin du coteau des cazes, 12400 St Afrique.

Département 13
Vds. news à bas prix sur Amiga. Contacter Broucke Jimy, 5 Ave J Moulin, 13580 La Fare les oliviers.

Département 13
Vds. Amiga : 1500 Frs, soit : A500 1Mo + Nbrx jx + souris + joys et cherche Amos Maniac. Contacter Eric, au (16) 91 66 93 87.

Département 16
Vds. Jx Amiga (A Word, Moonstone, Epic, Construction Kit...), entre 200 et 300 Frs. Contacter Christophe, au (16) 45 67 96 79.

Département 18
Vds. Nbrx news sur A500 (Sleep Walk, Dark Seed...) : 100 Frs pce maxi. Contacter J Louis, le week end, au (16) 48 26 91 78.

Département 18
Vds. jx Amiga, à bas prix. Contacter Jerome Gabilloux, 40 rue Falndres Dunkerque, 18500 Mehun.

Département 21
Vds. news à trés bas prix, possède : Sensible 2, S Fighter 2, B of Best, KGB, Humans... Contacter Thibaudin Nicolas, 1 rue du Col Robert, 21170 St Jean de Losne.

Département 22
Vds. Nbrx jx Amiga, et S Nes, SFC. Contacter David, avant 19h, au (16) 96 34 36 78.

Département 24
Vds. A50 + joy + ext 1 Mo + souris + MK3 + Nbrx jx : Valeur : 7000 Frs, vendu : 3000 FRs à débattre. Contacter Olivier, après 18h, au (16) 53 56 94 64.

Département 26
Vds? Nbrx jx sur A500. Contacter Tavares Fernand, 11 rue Monaie Vieille, 26200 Montelimar.

Département 26
Vds. DD A590 20 Mo + 2 Mo Ram + 2 jx : 2200 Frs, port compris. Contacter Franck, après 18h30, au (16) 75 71 58 07.

Département 27
Vds. A500 + Ext 512 Ko + lecteur externe + moniteur couleur 1083S + joystick + souris + diks : 4500 Frs. Contacter LAurent Baumier, 11 rue de la fosse rouge, 27950 St Marcel, ou au (16) 32 21 65 81.

Département 31
Vds. A2000B + carte Pc XT + lecteur 5" + moniteur stéréo 1084S : 4000 Frs. Contacter Daniel, après 19h, au (16) 61 99 96 23.

Département 31
Vds. A500 + Ext 512 ko + 1083S + 2 joys + Nbrx disks + meuble informatique : 5000 Frs. Contacter David, après 17h, au (16) 61 71 39 53.

Département 33
Vds. softs Amiga et Atari, A500 + 2 Mo + DD 105 Mo + SCSI, lecteur 3", écran 1084... : 5500 Frs, 1040 STE + cable : 1500 Frs. Téléphoner au (16) 56 74 74 12.

Département 37
Vds. news sur Amiga. Contacter Frederic mouta, 1 Mail David d'Angers, 37000 Tours, ou au (16) 47 39 20 47.

Département 37
Vds. bible Vol 1 (ancienne edition) + livre du langage machine + livre du lecteur (+ disks) : 500 Frs, pas de vente séparée. Contacter Eric, entre 18 et 20h, au (16) 47 64 53 51.

Département 37
Vds. originaux sur Amiga : Stricker : 120 Frs, Greatcourts 2 : 100 Frs et sur Pc : Complil Fun Radio 2 : 180 Frs. Téléphoner au (16) 47 53 65 45;

Département 38
Vds. news sur Amiga. Contacter Stéphane,au (16) 76 09 34 11.

Département 38
Vds. A500, 1 Mo + 2 joys + Nbrx jx (Pinball, Fantasy, KGB, Zool...) : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 76 42 66 47.

Département 39
Vds. A500 + moniteur + jx +

utils + joy + livres + Ext 1 Mo + WB + extra + DP + souris et tapis : 5000 Frs. Contacter J Pierre, au (16) 84 42 30 36.

Département 39
Vds. news, oldies Amiga à bas prix. Contacter Viard Johann, 115 rue des Perose, 39000 Lons le saunier, ou le week end au (16) 84 43 01 65.

Département 44
Vds. A2000 + moniteur 1083S + imprimante Citizen Swift 24 + 2 joysticks + utils et jx : 800 Frs, valeur : 13 600 Frs. Téléphoner au (16) 40 43 59 84.

Département 44
Vds. A500, 1 Mo + Nbrx originaux, demos, utils : 3400 Frs. Téléphoner au (16) 40 46 58 48.

Département 44
Vds. A500 + 1 Mo + moniteur couleur 1083S + Nbrx jx + Btes de rangements + joy + mags + Tv portable NB : 3500 Frs, ou Neo Geo + jx. Contacter Alexis, au (16) 40 83 62 88.

Département 44
Vds. news sur A500, 1200 et Pc. Contacter Christian, au (16) 40 82 41 76.

Département 51
Vds. A500 + Nbrx jx + 4 joys + lecteur Ext + Ext 1 Mo + boites de rangement + docs + cable Tv : 2800 Frs. Contacter Brice, au (16) 26 09 56 86.

Département 52
Vds. Nbrx jx sur A500 à bas prix. Contacter Crestani Bruno, 20 Bd Malserbe, 59600 Maubeuge.

Département 52
Vds. A500 + Ext 512 Ko + 2 joy + souris + Nbrx jx : 3000 Frs, valeur 5300 Frs. Contacter Jeremy, au (16) 27 95 33 69.Département 54
Vds. Carte HCD + Zorro 2 avec 6 Megas : 2900 Frs, avec DD 120 Mo : 5700 Frs. Contacter Marc, le soir, au (16) 83 41 41 47.

Département 54
Vds. jx, utils et DP, pour A500/1200, à bas prix. Contacter J Luc Berger, 56 Bd des aiguillettes, 54600 Villiers les Nancy.

Département 57
Vds. A2000 + 1 Mo + moniteur couleur stéréro + souris + joy + Nbrx jx : 5000 Frs à débattre + MPS 1230 : 800 Frs + Action Replay 2 : 450 Frs. Contacter Thierry, au (16) 87 87 27 75.

Département 59
Vds. Amiga + Ext 1 mo + souris + 2 joys + Nbrx jx : 2500 Frs, valeur : 5100 Frs. Contacter Celisse Jeremy, 8 rue de tignes, 59146 Pecquencourt, ou au (16) 27 95 33 69.

Département 59
C-Vds. A600 + Nbrx disks de jx, utils, et démos, garantie 3 mois : 2500 Frs à débattre. Contacter Guillaume Sébastien, 1 clos des graves, 59200 Valenciennes, ou au (16) 27 29 96 06.

Département 59
Vds. A500 + moniteur couleur 1083S + Ext + 2 joystick + souris + Nbrx disks : 3500 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 27 35 86 28.

Département 59
Vds. A500 + Ext + 2 manettes + Nbrx disks + Btes de rangements + revues + disks de nettoyage, sur le Nord. Téléphoner après 20h, au (16) 20 46 05 62.

Département 59
Vds. A500+, Kit Rom 1.3 + 30 disks + joy : 1500 Frs. Contacter J Charles, après 19h, au (16) 27 81 85 72.
Département 59
Vds. A500 + moniteur 1084S+ Ext 1 Mo + 2 joys + souris + Nbrx disks (news et utils) : 3800 Frs. Contacter Frederic, après 18h, au (16) 20 24 97 42.

Département 59
Vds. pour A1200 : Zool et Deluxe Paint V, à bas prix, jx à bas prix, pour A500 et A500 1 Mo + cables : 1800 Frs. Contacter Olivier, avant 20h, au (16) 27 35 64 11.
Département 62
Vds. news à bas prix sur A600. Contacter Leroy Arnuad, 2 rue des Mathelins, 62840 Fleurbaix, ou au (16) 21 27 62 14.

Département 62
Vds. A500 + moniteur couleur 1084S + Ext mémoire + lecteur Ext + Nbrx disks + boite + magazines : 4500 Frs. Contacter Christophe, au (16) 21 69 18 67.

Département 62
Vds. scanner 400DPI pour A500 (Golden Image), pour personne ayant le logiciel, pi un scanner defectueux : 350 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 21 29 89 11.Département 64
Vds. Nbrx jx sur Amiga, tous compatibles A1200 à petits prix. Contacter David Labat, 29 rue M Perse, 64340 Boucau.

Département 64
Vds. A500+, souris + Rom 1.3 + originaux : 3000 Frs et cherche contacts Amiga et Nes et vends CD. Contacter Christophe, au (16) 59 55 81 67 sur Bayonne uniquement.

Département 66
Vds. clavier Atari 520 STF (revisé complétement) : 1500 Frs + jx : 1700 Frs. Contacter J Marie, entre 19 et 20h, au (16) 68 50 07 05.
Département 66
Vds. sur Amiga Formula one GP : 200 Frs, ou contre Monkey 2 vf. Contacter Cedric, après 19, au (16) 68 38 00 14;
Département 68
Vds. A500 + moniteur 1084S + souris + Nbrx jx + manuels : 3200 Frs à débattre, news sur Amiga à bas prix. Contacter Thommen Brice, au (16) 89 67 29 99.

Département 69
Vds. A500 + Ext 512 ko + 1 joy + 20 jx (Dune 1, Assassin...) + souris et tapis + peritel + manuel : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 78 46 43 58.

Département 69
Vds. A500 + Ext + accessoires + joy + Nbrx jx : 2000 Frs. Contacter Ly Albert, 19 rue du 14 juillet Ch 219, 69100 Villeurbanne, ou après 19h, au (16) 78 03 84 10.

Département 72
Vds. jx Amiga et pc. Contacter Piron Frederic, 189 Bd la petite vitesse, 72200 La Fleche, ou au (16) 43 94 26 85.

Département 75
Vds. A500 + moniteur 1084S + 3MO Ram + DD 52 Mo + 2 lecteurs + souris + manuels + cables + disks : 6000 Frs, DP seul + Ram + alimentation : 3000 Frs. Contacter Dimitri, le soir, au (1) 48 04 78 49.

Département 75
Vds. jx Amiga à bas prix. Contacter Nabil, après 18h, au (1) 40 38 91 52.

Département 75
Vds. A500 1Mo + ecran couleur + 2 joys + utils, langage et doc : 3500 Frs à débattre, HD 20 MO SCSI + controleur + slots pour Ram : 2500 Frs. Téléphoner au (1) 42 39 28 75.

Département 75
Vds. A500 + Ext 512 Ko + 2 joys + Nbrx jx + souris : 2500 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 45 80 88 02.

Département 75
Vds. A500 + Ext : 1000 Frs. Téléphoner au (1) 60 20 95 69.

Département 75
Vds. A500 1 Mo + moniteur couleur 1084S + souris + joy + Nbrx logiciels + livres : 3200 Frs. Contacter J Riand, au (1) 45 65 41 30.

Département 75
Vds. A500 + moniteur couleur + lecteur externe + Ext 1 Mo + disks + joy + souris : 4000 Frs. Contacter Boris, au (1) 45 32 15 14.

Département 75
Vds. A500+, moniteur couleur + lecteur Ext + Nbrx disks + adaptateur 1.3 : 3900 Frs, imprimante Star LC10 couleur + Kindword : 1200 Frs. Téléphoner au (1) 43 45 59 66.

Département 75
Vds. originaux sur Amiga : Park Seed, Dune... entre 120 et 150 Frs, ou 2 jeu contre 1 jeu Amiga ou S Nes. Contacter Vivian, au (1) 43 37 53 84.

Département 77
Vds. cartouche Action Replay MK3, pour A500/500+, news, Nbrx possibilités : 425 Frs. Contacter Dautriche MAthieu, 9 rue des sources, 77178 St Pathus.

Département 77
Vds. jx et utils Amiga. Contacter Emmanuel Prein, 4 rue de Verdun, 77500 Chelles, ou au (1) 60 20 95 69.

Département 77
Vds. Legend of Kyrandia : 230 Frs ou contre B17 Flying, ou Chaos Engine, ou Hook, Atal. Téléphoner au (16) 60 60 55 31.

Département 77
Vds. A500+, 3 manettes + 1 souris + Nbrx jx + Tv couleur Philips + péritel : 3000 Frs. Contacter Antony, après 18h, au (16) 60 26 56 67.

Département 77
Vds. A500 + moniteur + lecteur externe + 1 Mo + joystick + Nbrx disks de jx, utils, programmes de gestion, dessin... : 6500 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 64 36 16 95.

Département 78
Vds. A2000, DD 20 Mo, 3 lecteurs interne + jx, utils et Action Replay 3. Téléphoner au (1) 34 84 03 52.

Département 78
Vds. pour A500 : DD 20 Mo : 1000 Frs. Contacter Rui, après 17h30, au (1) 30 51 88 06.

Département 78
Vds. originaux A500, de 50 à 100 Frs, échange news et oldies. Contacter Yann, au (16) 30 51 91 72.

Département 78
Vds. A500 + Ext + souris + joy : 1500 Frs. Contacter Chassers Eric, après 18h, au (1) 39 11 31 34.

Département 78
Vds. A500 + DD 105 Mo + Ext 2 Mo + Nbrx jx originaux : 4000 Frs. Contacter Sébastien, après 20h, au (1) 39 65 23 71.

Département 78
Vds. news sur A500 à bas prix. Contacter Vincent, au (1) 39 74 38 99.Département 78
Vds. A500 + Ext 512 Ko + jx : 2000 Frs à débattre, et achète DD sur A600/1200. Contacter Okaro Gilbert, après 18h, au (1) 30 92 02 83.

Département 78
VdsVds. A500 + Ext 512 Ko + 7 jx : 1800 Frs. Contacter Okaro Gilbert, 55 Rte se St Germain, 78200 Mantes la ville, ou au (1) 30 92 02 83.

Département 78
Vds. A500 + Ext et horloge + moniteur couleur 1084S + souris et tapis + 3 joysticks + trés Nbrx jx + utils : 3500 Frs. Contacter Matthieu, après 17h, au (1) 30 54 42 09.

Département 78
Vds. A500 + Ext memoire + Nbrx logiciels + moniteur couleur 1084 + 2 joys, avec boites d'origine et docs : 2000 Frs. Cóntacter David, au (16) 39 73 96 42.

Département 81
Vds. sur A500 et 500+ Nbrx jx. Contacter Robache DAvid, 8 lot Moltrincade, 81370 St Sulplice.

Département 82
Vds. jx sur amiga à très bas prix. Contacter Boudrie Pierre, rue du Maquis, 82350 Albias.,

Département 82
Vds. news à bas prix sur A500. Contacter Bruno Magnier, 10 rue F Poulenc, 82000 Montauban.

Département 83
Vds. jx à bas prix sur A500. Contacter Baudin Yoann, 223 rue des sauges, 83250 lalonde les maures, ou au (16) 94 66 98 21.

Département 83
Vds. A500 + moniteur + Ext 512 Ko + lecteur Ext + imprimante Citizen + Bte de rangement + emulateur atari + Nbrx disks : 4500 Frs à débattre, ou contre Pc 386 DX 25. Téléphoner au (16) 94 08 55 41.

Département 83
Vds. A500 + moniteur 1083S + Nbrx jx + interface midi stéréo + Nbrx utils : 3500 Frs. Contacter Cédric, le soir, au (16) 94 66 26 38.

Département 86
Vds. A500 + Nbrx disks de jx et utils + disks vierges + joys....: 2000 Frs, imprimante 120D+ avec cable et feuilles : 1000 Frs. Téléphoner au (16) 49 09 63 90.

Département 86
Vds. A500 + Ext 512 Ko + Nbrx jx + souris + joystick : 2600 Frs. Contacter MAx, au (16) 49 90 55 31.

Département 87
Vds. A500 + moniteur couleur 1083S + 1 joystick + souris + revues + Nbrx jx + peritel, valeur 7000 Frs, vendu : 4200 Frs. Contacter Thiolat Christophe, 6 rue Vochave, 87100 Limoges.

Département 91
Vds. A2000 + 5 Mo + 2 lecteurs + digitaliseur de sons + carte HDC plus + moniteur 1083S + Nbrx discs + joy + accessoires : 6500 Frs. Contacter Jerome, au (16) 69 24 54 19.

Département 91
Vds. A500 (1 Mo) + 1084S + 2 éme lecteur + scanner + digitaliseur de sons + 4 joys + souris Masteur + peritel + Nbrx jx et utils. Contacter David, au (16) 69 40 42 61.

Département 91
Vds. Ishar, et Black Crypt + soluce + plans : 100 Frs pce. Contacter Mr Bachet 44 Ave des fauvettes, 91600 Savigny le temple.

Département 91
Vds. jx sur Amiga : 160 Frs pce : Epic, Kyrandia, Dune, SF 2... Téléphoner au (16) 64 95 75 50.

Département 91
Vds. A500 + moniteur Commodore 1084S + souris et Nbrx domaine public : 3000 Frs, ou 2000 Frs sans moniteur. Téléphoner après 18h, au (16) 64 96 32 36.

Département 92
Vds. A500 + moniteur couleur 1083S + o-imprimante Epson LX850 + Nbrx jx et utils + souris + manuels, prix à débattre. Contacter Mion Richard, au

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

38

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

(16) 96 94 94 32.

Département 92
Vds. A600 + Dos + souris + 8 jx (Flashback, Epic...) : 2000 Frs. Contacter Julien, après 17h, au (1) 43 50 88 13.,

Département 92
Vds. jx originaux sur Amiga (Loom, Croisiére pour un cadavre, Elvira...). Contacter Gregoire, de 18 à 20h, post 92, au (1) 47 89 58 89.

Département 92
Vds. A2000 B + 2éme externe + carte Action Replay MK 3.0 : 4500 Frs à débattre. Contacter Jacques, au (1) 46 54 32 56.

Département 92
Vds. A500 + 10 Mo + Nbrx jx et utils (D PAint, Amos, Agony...) + joystick + revues + docs + DP + boites de rangement : 2500 Frs. Contacter Sylvain, au (1) 46 66 49 77.

Département 92
Vds. jx Amiga à bas prix (Flash Back, Gobliins 2, S of the Beast...). Contacter Stéphane, le soir, au (1) 46 05 35 35.

Département 92
Vds. A500 + Ext 512 Ko + joystick + Nbrx jx : 2300 Frs. Contacter Emmanuel, après 19h, au (1) 46 31 45 65.

Département 93
Vds. A500 + Ext 1 Mo + lecteur Ext + 3 Joy + trés Nbrx disks + Tv couleur : 4000 Frs. Contacter Alexandre, au (1) 43 08 87 85.

Département 93
Vds. A500 + 1 mo + lecteur externe + moniteur 1083S + Nbrx jx + 4 joysticks + revues : 3500 Frs. Téléphoner au (1) 48 43 21 12.Département 93 Vds. pour A500 Nbrx jx, à bon prix. Contacter Turlan Christian, 59 rue de Franceville, 93220 Gagny.

Département 93
Vds. A500 à bas prix. Contacter Ristat Franck, 24 rue du 11 novembre, 93330 Neuilly S/Marne, ou au (1) 43 08 15 53.

Département 93
Vds. A500 + Ext 512 Ko + moniteur couleur + 2 joysticks + souris + Nbrx jx originaux et utils (GFA Basic, PGA Golf...) : 3200 Frs. Téléphoner après 19h, au (1) 48 54 16 19.

Département 93
Vds. A500, 1 Mo + souris + jx + joystick : 1500 Frs et MD + 2 manettes + 10 jx : 2000 Frs. Contacter Sébastien, le soir, au (1) 48 66 22 00.

Département 94
Vds. moniteur pour Amiga 1083S, et achéte clavier A500 + Ext : 1000 Frs, ou contre jx S Nintendo. Contacter J MArc, au (1) 48 86 76 00.

Département 94
Vds. A500 + Ext 1 Mo + souris + joy + Nbrx jx + utils et demos + péritel : 2000 Frs. Contacter Cyril, au (1) 49 82 45 63.

Département 94
Vds. A500+ + jx + boite de rangement + souris et tapis : 3000 Frs. Contacter Frederick, au (1) 46 87 18 28.

Département 94
Vds. A500 + Nbrx jx et utils + souris + disks vierges + cable péritel : 1800 Frs. Téléphoner le soir, au (1) 43 97 21 36.

Département 94
Vds. A500 + Nbrx jx + 3 joysticks + Ext 512 Ko + livres + revies + lecteur Ext : valeur 7000 Frs, vendu : 3500 Frs. Contacter Denis, au (1) 45 47 19 23.

Département 94
Vds. A500+, Ext 512 Ko + 30 jx et utils + 2 joys + souris + boites de rangement + manuel : 2000 Frs. Contacter Regis, au (1) 45 90 20 90.

Département 94
Vds. CDTV + lecteur Ext + clavier + souris + manette Infr rouge + 9 titres CD + 3 jx disks, sous garantie : 4500 Frs. Téléphoner au (1) 47 26 41 31.

Département 94
Vds. A500 1 Mo + Nbrx logiciels + joy + CGX + 5 jx + S Nintendo + 3 manettes + 7 jx : 6000 Frs, vente séparée impossible. Contacter Franck, après 18h, au (1) 45 90 55 29.

Département 95
Vds. news sur Amiga et Pc. Contacter Laurent, au (16) 39 95 47 63.

Département 95
Vds. jx A500 à bas prix. Contacter Franck, au (16) 35 50 68 16.

Département 95
Vds. A2000 + 1083S + logiciels : 3900 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 39 85 29 87.

Département 95
Vds. news sur Amiga, à prix bas. Contacter Laurent, au (16) 39 95 47 63.

Département 95
Vds. A500 + Ext 512 Ko + moniteur couleur 1083S + souris + housses + jx originaux : 4000 Frs. Contacter Alain après 18h, au (16) 30 37 55 73.

Département 95
Vds. et Ach. news sur Amiga. Contacter Xavier, au (16) 34 08 08 98.

Département 95
Vds. A500 + Ext + 2 joys + utils + demos + revues + docs + souris + Nbrx jx (SF2, Full Contact, Hook, Zool...) : 2000 Frs. Contacter Gery, au (16) 30 30 97 52.

Département 95
Vds. news sur Amiga. Contacter Xavier, au (16) 34 08 08 98.

Département 95
Vds. A500 + Ext 512 Ko + souris + manettes + 1083 S + Nbrx jx + Nbrx diks, valeur : 8000 Frs, cede : 5000 Frs à débattre. Contacter Bertrand, au (16) 30 38 05 84.

Département 95
Vds. news Amiga à bas prix. Contacter Laurent, au (16) 39 95 47 63.

Département 95
Vds. A600 (2 Mo) sous garantie + joy + souris : 3000 Frs, et Ext 1 Mo pour A500 : 600 Frs. Contacter Kashif, au (16) 69 86 25 95.

Atari

Achat

Département 7
Ach. sur ST, news et oldies (W of Releyne, Campaign...). Contacter Damien, après 17h, au (16) 75 33 28 03.

Département 7
Ach. sur ST : Caesar Elvira 2, Campaign, B Isle, W of Releyne, Goblins 2, Transartica. Contacter Damien, après 17h, au (16) 75 33 28 03.

Département 51
Ach. 1040 STE en trés bon état. Contacter Eric, au (16) 26 73 78 12.

Contact

Département 6
Ech. jx, utils, demos. sur STE. Contacter Amexandre Cattoen, 2 Rte d'auribeau, 06130 Grasse. Ech. uniquement dans les Alpes Maritimes.

Département 17
Cherche contacts, pour échange de news et oldies. Contacter Hilt Sébastien, 37 bis rue du bois d'amour, 17100 Saintes.

Département 42
Cherche contact pour échange de jx sur ST. Contacter Bernard Sylvie, rue des pivoines Briancon, 2 alleé F, 42290 Sorbiers.Département 44 Cherche contact avec radio amateur utilisant Atari ST + softs radio comminication. Téléphoner au (16) 40 61 44 17.

Département 50
Cherche contacts sur ST, pour échange, sérieux et rapide, de news, ou oldies, posséde Nbrx news. Téléphoner au (16) 33 07 18 71.

Département 51
Cherche contacts sérieux sur ST ou Mac, posséde jx et news. Contacter Lobster, au (16) 26 52 88 06.

Département 57
Cherche contacts sur STE/F, pour échange de jx. Contacter Célia, après 18h, au (16) 82 88 50 49.

Département 59
Recherche sur ST : Conan, pour échanger contre Ween. Vds. Trackball : 150 Frs, et Paladin : 200 Frs. Contacter Delille Pascal, 54 rue de Porquerolles, 59490 Somain.

Département 59
Cherche contact sérieux sur 1040 STE. Contacter Hidot Sebastien, 17/44 rue cavrois, 59390 Lys/cannoy, ou au (16) 20 81 22 60.

Département 59
Cherche contacts sur ST/STE, posséde news. Contacter Grosz Rudy, 26 rue Pasteur, 59293 Neuville S/Escaut.

Département 67
Cherche contacts sur ST, débutants bienvenus. Contacter Dominique Scherno, 14 rue de Rathsamhausen, 67100 Strasbourg.

Département 69
Cherche contact, pour échange sur STE. Contacter Marc His, 49 rue Louis Blanc, 69006 Lyon, ou au (16) 78 24 99 55.

Département 75
Retraité débutant sur Atari STE, cherche contact. Téléphoner au (1) 43 45 75 53.

Département 77
Cherche contact sérieux sur ST, posséde : SF 2, Cool World... Contacter Sébastien Tancon, au (16) 85 26 26 57.

Département 77
Cherche contact pour échange de jx et utils. Contacter Lesech, 1182 rue du chateau, 77120 Coulommiers.

Département 95
Cherche contact, pour échange de jx sur ST. Contacter F Bisotey, 29 bis rue des charmilles, 95150 Taverny.

Vente

Département 13
Vds. STE, 1 Mo, moniteur couleur, souris et tapis, 4 joy, lecteur Ext 3", GFA, utils, assembleur, jx : 4500 Frs. Contacter Dominique, entre 19 et 21h, au (16) 42 06 36 55.

Département 13
Vds. jx originaux sur Atari : Ghostbuster, Robocop 2, D Dragon 2, G Axe, WWF, F Fight... de 100 à 150 Frs pce. Contacter Julien, après 17h, au (16) 90 95 40 06.

Département 13
Vds. sur STE ou échange, posséde Nbrx news (Gobelins, Transartica, Ween...). Contacter Bouget Roger, 15 rue Jules Barret, 13230 PSL du Rhone.

Département 15
Vds. 520 STE + Nbrx disks + souris + 3 manettes : 1500 Frs. Téléphoner au (16) 71 23 56 49.

Département 17
Vds. 520 STE + Nbrx disks + originaux + souris + joy : 5500 Frs. Contacter Depret Marc, 10 Ave des hirondelles, 17200 St Suplice Royan, ou au (16) 46 39 01 86.

Département 19
Vds. pour 520/1040 STE, news et oldies à bas prix. Contacter Gerard, 33 rue A Maurois, 19100 Brive.

Département 21
Vds. 1040 STF + moniteur couleur SC 1425 + jx (Heimdall, Ishar, Lots...) + souris + 2 joysticks + boites + revues : 3200 Frs à débattre. Contacter Rémi, au (16) 69 04 24 53.

Département 24
Vds. Nbrx originaux sur ST à partir de 50 Frs, liste sur demande, Hot news + docs, à bas prix. Contacter Deschamps Michel, 39 rue Courbet, 24000 Perigueux, ou au (16) 53 09 81 59.

Département 30
Vds. Robocop 3 + Beast 3 + 3 justiciers + Temps des Héros + Canvas + Anglais Perfect premiere + Xenon 2 : 100 Frs pce. Téléphoner au (16) 66 50 40 15.

Département 31
Vds. 520 STF + moniteur couleur + jx + joystick : 2500 Frs. Contacter Stéphane, après 19h, au (16) 61 86 62 52.

Département 34
Vds. 520 STF + 2 joy + souris + Nbrx jx + 5 Btes de rangements + manuel + revues : 1900 Frs. Téléphoner au (16) 67 66 10 39.

Département 34
Vds. 520 STE + Nbrx accessoires (dils, housse, livres...) : 1500 Frs à débattre. Contacter Cyprien, au (16) 67 44 18 43.

Département 38
Vds. 520 STF + Nbrx jx originaux + accessoires : 1200 Frs. Contacter DAmien, au (16) 74 28 32 99.

Département 38
Vds. jx sur 520 ou 1040 à bas prix. Téléphoner au (16) 74 90 32 92.

Département 39
Vds. 520 STE + Nbrx jx + Btes de rangement + utils + souris : 2000 Frs (à débattre), valeur : 4000 Frs. Téléphoner au (16) 84 85 43 20.

Département 42
Vds. 520 STE + 1 manette + souris + jx, prix à débattre. Contacter Michael, au (16) 77 60 92 63.

Département 46
Vds. Nbrx jx sur ST/STF/STE à bas prix. Contacter Freddy, ou Didier, au (16) 65 21 39 37.

Département 47
Vds. STE 1 Mo + Nbrx jx : Lotus 3, Vroom, Fire and Ice... + souris + joystick : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 41 68 03 75.

Département 49
Vds. 1040 STE + souris + joy + jx et utils : 2500 Frs. Contacter Tony, après 18h, au (16) 41 56 94 89.

Département 54
Vds. jx ST (RVF Honda, Chicago 90, F29, Rock Star, African Raiders...) : 600 Frs le tout. Téléphoner au (16) 83 31 88 77.

Département 56
Vds. 520 STF + moniteur couleur + 2 joys + Nbrx jx + disks vierges + souris + 2 Btes de rangement : 3500 Frs. Contacter Pierre Bignon, 14 rue du Four, 56000 Vannes, ou au (16) 97 47 23 55.

Département 60
Vds. 520 STE + 2 Mo + moniteur couleur et mono + DD 40 Mo + Nbrx jx et utils + joystick. Téléphoner aprés 19h, au (16) 41 44 16 01.

Département 67
Cherche contact sérieux sur ST, avec toutes personnes aimant les jx de guerre (D DAy, Utopia, Discovery...). Contacter Frédéric, après 19h, au (16) 88 20 04 31.

Département 69
Vds. 1040 STE + moniteur couleur SC1435 + joystick + souris + livres + Nbrx jx (Hook, SF 2...) : 4000 Frs. Contacter Stéphane, après 18h, au (16) 78 85 05 11.

Département 69
Vds. 520 STE + Nbrx jx + 2 joysticks : 1800 Frs à débattre, ou contre S Nintendo + jeu. Contacter Pierre, au (16) 78 98 16 69.

Département 73
Vds. 520 STE + disks vierge + jx + souris et tapis + boite de rangement : 2000 Frs et Nbrx jx S Nes. Contacter Alexis, au (16) 79 07 92 19.

Département 74
Vds. 520 STE couleur + Nbrx jx + 2 joystick : 1800 Frs, Vroom, A World, Lotus 2, The Simpsons, B Jo, Stan, Indy 3 : 60 Frs pce. Contacter Marco, au (16) 50 44 02 17.

Département 75
Vds. 520 STF + utils (D Paint, Publisher...) + joystick + souris + Nbrx jx (Lemmings, Pop, Kick Off...) : 1500 Frs. Téléphoner après 17h30, au (1) 43 66 63 67.

Département 75
Vds. 1040 STE + moniteur couleur 1435 + 2 joystiques + 1 souris + Nbrx jx : 3000 Frs. Téléphoner au (1) 43 31 03 77.Département 75 Vds. 1040 ST + moniteur mono + Citizen 120D + 10 bouquins + trés Nbrx disks (jx, utils...) : 5000 Frs à débattre. Contacter Olivier, entre 19 et 21h, au (1) 43 28 61 86.

Département 75
Vds. 520 STE + 2 boites de rangement + Nbrx jx + alim + tapis et souris : 1900 Frs. Contacter Eric, au (1) 43 66 70 22.

Département 77
Vds. 520 STE + Nbrx jx + Rédacteur : 2200 Frs. Contacter J Sébastien, au (16) 64 01 09 60.

Département 77
Vds. 520 STE + 20 jx originaux + 2 joysticks + 2 souris + livres : 2000 FRs. Téléphoner après 18h, au (16) 60 63 78 15.

Département 78
Vds. Lure of the Tempress, Captive, Wrath of Demon et Bat de 150 à 220 Frs. Contacter Guillaume, au (1) 30 43 04 21.

Département 78
Vds. 520 STE, étendu 1 Mo + Nbrx jx (Sensible, Lotus 3, Vroom...) : 2700 Frs. Contacter Stéphane, au (1) 39 15 30 39.

Département 82
Vds. divers jx pour ST et Pc à bas prix. Contacter Dugas Bruno, rue du 18 juin, 82350 Albias.

Département 82
Vds. jx ST, Nbrx news à bas prix. Contacter J Pierre Marnieres, 27 cours Didier Rey, 82300 Caussade.

Département 82
Vds. jx sur Atari, posséde toutes news à bas prix. Contacter Rosell David, Rte de Paris, 82350 Albias.

Département 84
Vds. 520 STF + Nbrx jx + souris : 1500 Frs. Téléphoner au (16) 90 65 75 34.

Département 89
Vds. Nbrx jx sur ST à bas prix, posséde news. Contacter Munoz Jose, BP 3, 89010 Auxerre.

Département 91
Vds. 520 STF, 1 Mo + Nbrx jx et utils : 1500 Frs + moniteur : 3000 Frs le tout. Téléphoner au (16) 64 90 06 09.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Département 91
Vds. 520 STE + Nbrx jx + souris + cableperitel + moniteur couleur + 2 joy + livre + boite de rangement + diks vierges : 3000 Frs. Contacter Benoit, après 19hg, au (16) 60 82 09 45.

Département 92
Vds. ecran couleur stéréo Atari SC1435, avec cables de connexions. Contacter Cedric, avant 12h et après 20h, au (1) 46 66 16 51.

Département 93
Vds. 520 STE + moniteur couleur + Nbrx jx + Joys + 1 Mo + souris + Btes de rangement : 1500 Frs. Contacter Cedric, après 18h, au (1) 42 87 57 01.

Département 93
Vds. Epic, The Killing Game Show, 3D Construction Kit : 100 Frs pce, Delluxe Paint ST : 200 Frs, Barbarian 1 : 50 Frs. Contacter Mathieu, au (1) 42 35 13 47.

Département 94
Vds. Atari STE 1435, calvier 1035, couleur + jx + utils + 3 joys + 1 souris : 3500 Frs. Contacter Yannick, après 19h, au (1) 43 39 05 28.

Département 94
Vds. 520 STF DF + moniteur couleur SC1425 + souris + joy + Nbrx jx : 3000 Frs. Contacter Fabrice, au (1) 48 92 05 38.

Département 95
Vds. 1040 STF + moniteur couleur SC1224 + souris + joystick + jx originaux + peritel : 3500 Frs. Contacter Cedric, au (16) 39 61 11 01.

Département 95
Vds. 520 STF + moniteur mono + moniteur couleur Atari + drive externe Cumana + imprimante couleur Star CL 10 + disks : 6000 Frs. Contacter Eric, après 20h, au (16) 64 42 46 42.

Autres

Contact

Département 31
Mac, échange jx, utils, originaux. Contacter Olivier Vuillemin, 28 rue du Pic du Lanoux, 31500 Toulouse.

Département 78
Ach. Vds. Ech. carte, cartouches, extentions diverses, plans et circuits imprimes, pour Amiga et Atari. Contacter BIGFLEAU sur 3615 JOYSTICK.

Vente

Département 44
Vds. imprimante 24 Aiguilles Facit B1100, avec 1 ruban neuf : 800 Frs. Téléphoner au (16) 40 46 94 37.

Département 56
Vds. Apple 2E, 128 Ko, Duodisk, Appletell, imprimante MT80, souris, Joystick, Nbrx disks, docs, livres, ou contre Pc. Téléphoner au (16) 68 86 32 32.

Département 59
Vds. Nbrx logiciels originaux pour Thomson TO8, à trés bas prix. Contacter Etienne Michel, 252 rue de la liberté, 59600 Maubeuge.

Département 62
Vds. Neo Geo + 2 manettes + memory + M Lord, Golf, Rallye : 3500 Frs, N Comando : 890 Frs, Art of Fighting : 990 Frs. Contacter David, après 20h, au (16) 21 75 53 89.

Département 75
Vds. MSX Turbo R + Nbrx jx + music Module : 4000 Frs à débattre. Contacter J Marc, au (1) 42 40 49 04.

Département 78
Vds. 3D construction kit : 150 Frs et GFA Basic : 100 Frs, 6 jx pour Cpc : 200 Frs, jx pour GG : 150 Frs pce. Contacter Christophe, au (1) 34 74 61 02.

Département 78
Vds. imprimante à jet d'encre Commodore MPS1270 : 700 Frs. Contacter Hourlier J Pierre, 47 rue des mouettes, 78690 Voisins le Bx, ou après 14h, au (1) 30 57 38 97.

Département 91
Vds. MSX + 3 jx : 600 Frs. Contacter Cyril, après 17h, au (16) 69 41 28 63.

Département 93
Vds. CDO Philips, sous garantie + 6 jx : 4700 Frs, valeur : 6500 Frs. Contacter Mourad, au (1) 48 41 21 16.

Département 95
Vds. Neo Geo + 2 manettes + Memory Card + 3 jx : 2900 Frs. Téléphoner au (16) 34 50 24 43.

Département 95
Vds. C64 + C128 + 1541 + K7 et Disks : 3000 Frs à débattre. Contacter Cyrille, au (16) 39 97 22 46.

Cpc

Achat

Département 72
Ach. lecteur 5" + cordon : 350 Frs, Multi 2 : 200 Frs, originaux disks : 25 Frs pce pour Cpc 6128. Contacter Bonin Christophe, 5 éme Cie, 2 nd 2, Prytanee National Milit, 72208 La Fleche.

Département 97
Ach. logiciels de jx pour Cpc 464. Contacter LAurent parès 17h, au (16) 87 52 84 75.

Vente

Département 6
Vds. Cpc 464 + jx : 800 Frs à débattre, Nes + jx + pistolet : 900 Frs (14 jx) à débattre. Contacter Cyril, au (16) 93 57 06 22.

Département 13
Vds. Cpc 6128 + moniteur mono + jx + manuels : 1300 Frs à débattre. Contacter Kader, après 18h, au (16) 91 69 72 74.

Département 30
Vds. Cpc 6128 + ecran couleur + cable imprimante et minitel + tunner Tv + Nbrx jx : valeur 5700 Frs, vendu : 2800 Frs. Contacter Gregory, après 17h, au (16) 66 50 11 98.

Département 41
Vds. Cpc 464 monochrome + Nbrx jx : 1000 Frs, lecteur 3" DDI-1 : 1000 Frs, Nes + pistolet + 2 manettes + 2 jx : 500 Frs. Téléphoner au (16) 54 97 45 23.

Département 58
Vds. Nbrx jx sur Disk et K7 à prix interessant. Contacter J Francois, après 18h, au (16) 86 38 62 73.

Département 75
Vds. Cpc 464 mono + Nbrx jx originaux : 990 FRs, contre console portable. Contacter Dominique, après 20h, au (1) 43 80 82 23.

Département 75
Vds. sur Cpc, originaux K7 de 20 à 40 Frs, disks de 50 à 70 Frs, radio réveil : 200 Frs, meuble Cpc : 400 Frs, revues : 10 Frs. Contacter Mr Vannier, 33 rue Labat, 75018 Paris, ou au (1) 42 52 45 47.

Département 76
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + manuel + joystick + magazines + disks systeme + Nbrx jx : 2000 Frs. Téléphoner à opartir de 18h, au (16) 35 67 54 96;

Département 77
Vds. Cpc 6128 couleur + jx + manette : 1500 Frs, et jx Nes : D Tales, Castelvania, Mario 3, Zelda 2 : 1000 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 64 28 83 48.

Département 77
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + joystick : 2000 Frs.. Contacter Ludovic, au (16) 60 68 40 96.

Département 87
Vds. Cpc 464 couleur + 24 jx + manuel + joystick + revues. Contacter Besse Frederic, 6 Lot les chenes, 87700 St Martin le vieux.

Département 91
Vds. Cpc 6128 couleur + trés Nbrx logiciels de jx et utils : 1900 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 60 48 03 03, ou la journée au (16) 30 96 33 95.

Département 91
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + Nbrx jx + revues + manuel + joystick + MS avec 1 jeu : 2200 Frs. Téléphoner après 17h, au (16) 60 84 55 18.

Département 91
Vds. Cpc 464, moniteur couleur + Nbrx jx + joystick + livres : 800 Frs. Contacter Yvonnick, au (16) 60 11 96 32.

Département 91
Vds. jx originaux sur Cpc 6128, Toki et S of Beast 2 : 100 Frs pce sur Amiga. Contacter David, au (16) 69 30 84 23.

Département 92
Vds. Cpc 6128 : 1300 Frs + Nbrx jx, moniteur, cable console et notice. Contacter Julien, au (1) 46 62 61 71.

Département 93
Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx jx (Indy, Moonwalker...) + 1 manette + Kit de nettoyage : 2500 Frs à débattre, valeur : 4500 Frs. Téléphoner au (1) 43 84 32 90.

Département 93
Vds. Cpc 6128 couleur + jx + disks vierges + joy + tuner Tv : 1500 Frs. Contacter Laurent, après 18h30, au (1) 48 69 36 06.

Département 93
Vds. Cpc 6128 couleur + jx : 1500 Frs à débattre. Contacter Malik, après 18h30, au (1) 43 84 72 60.

Département 93
Vds. Cpc 464 couleur + Nbrx jx + joystick + manuel + clavier 6128 + Nbrx jx + disks vierges + revues : 4000 Frs. Contacter Benoit, aprés 19h, au (1) 48 68 49 59 ou manu, aprés 18h, au (1) 48 66 04 74.

Département 94
Vds. livres et revues pour Amstrad Cpc, liste sur demande. Contacter Daubain Daniel, 40 rue de Fontenay, 94300 Vincennes, ou au (1) 40 65 73 86.

Pc

Achat

Département 33
Cherche Kick Off 2 sur Pc 3", entre 100 et 150 Frs. Téléphoner en soirée (16) 57 22 16 88.

Département 51
Ach. clavier Pc AT 102 touches : 300 Frs, Ext memoire 1 Mo : 100 Frs + jx. Contacter Pierret Johan, 24 place Victor HUgo, 51530 Dizy.

Département 54
Ach. Pc Philips, série PCD 200, ou piéces à moins de 1000 Frs. Contacter Yohann, ua (16) 83 54 01 68.

Département 91
Ach. Pc 386 DX, ou 486 + souris + écran SVGA + lecteur 3" et 5 " : 5000 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 69 01 40 71.

Département 92
Ach. Pc 386, ou 486 DX 33 + moniteur VGA + DD + jx : 6000 Frs maxi. Contacter Aziz, entre 19 et 20h, au (47 94 59 98.

Contact

Département 11
Amiga, ST, Pc, cherche contacts pour échange de logiciels, sur le Dept 11 et 34, débutants bienvenus. Contacter Foulon Stephane, 11 rue P Lavergne, 11100 Narbonne, ou le week end, au (16) 68 65 05 49.

Département 13
Cherche contacts sur Pc, Amiga, S Nintendo, MD, debutant acceptées. Contacter Aubin J Michel, 5 rue Voltaire, 13140 Maramas, ou au (16) 90 58 07 32.

Département 26
Cherche contacts durable sur Pc 386, sur Valence de préférence. Contacter Xavier, après 19h, au (16) 75 81 28 65.

Département 38
Ech. jx et utils, posséde news (F1 GP, Inca...). Contacter Auguste Lionel, 186 rue A Malraux, 38920 Crolles.

Département 41
Cherche Bat 1 vf, désespérement, ainsi que des jx de Basket. Téléphoner au (16) 54 43 96 69.

Département 42
Cherche contact sur Pc, pour échange de jx, posséde news, dans la Loire et Rhone Alpes. Contacter Fred, au (16) 77 20 95 28/Département 53
Vds. Ech. jx sur Pc et S Nintendo. Contacter Letellier Ghislain, 1 rue St Antoine, 53100 Mayenne, ou au (16) 43 04 83 35.

Département 54
Cherche contact Pc pour échange de jx et utils sur 386 et plus. Contacter Didier Bomme, 10 rue Gambetta, 54350 Mt de MArtin, ou après 18h30, au (16) 82 24 47 92.

Département 62
Pc AT, cherche contacts sympas. Contacter J Louis Dubreuc, 24 rue croix rouge, 62190 Lillers.

Département 67
Cherche contact sur Pc, posséde : WC2, CC3, KQ 4 et 5, Eternam. Contacter Mathis, au (16) 88 97 97 68.

Département 83
Cherche contact sur Pc. Contacter Magnien Michel, 3 place Noel Blache, 83000 Toulon.

Département 93
Ach. jx sur Pc et Amiga, SFC à bas prix. Contacter Stéphane Fournier, 11 bis rue de l eglise, 93410 Vaujours.

Département 93
Cherche contact pour acheter ou echanger jx, ou utils Pc. Contacter Gailly Christophe, 6 allee des myosotis, 93110 Rosny sous Bois, ou au (1) 48 54 25 41.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Vente

Département 1
Vds. sur Pc news (XWing, Stint Islande...). Contacter Rozier Anthony, 24 petit chemin des planches, 01600 Trevoux, ou au (16) 74 00 27 27.

Département 1
Vds. Pc 5286, moniteur VGA, lecteur 344, 1 Mo Ram, DD 40 Mo, souris, Works, Monkey Island 2, Counter Point. Contacter Olivier, après 18h, au (16) 97 60 11 12.

Département 13
Vds. 286/16, VGA couleur, DD 42 Mo, 4 Mo Ram, lecteur 3 et 5", Adlib + news, jx et utils : 7500 Frs à débattre. Contacter Nicolas, au (16) 91 69 04 64.

Département 13
Vds. jx Pc (B Joe, K Quest 5, Espana 92, Croisiere pour un cadavre, Euro Soccer, Challenge Foot), entre 100 et 230 Frs. Téléphoner entre 18 et 20h, au (16) 99 62 41 31.

Département 22
Vds. Pc 1512, CGA, 2 lecteur 5 "+ jx et utils : 3500 Frs. Téléphoner au (16) 96 74 62 54.

Département 26
Vds. jx originaux : D Dragon 1 et 2, R Dangerous 1 et 2, Crazy Cars 2... entre 80 et 120 Frs pce. Contacter Laurent, au (16) 75 02 99 56.

Département 26
Vds. jx originaux 5" Pc : Sporting Gold, 10 Mega Hits, B Brothers, entre 150 et 200 Frs. Téléphoner au (16) 75 25 50 67 HR.

Département 28
Vds. Alone in the Dark en 3" et Inva : 200 Frs. Contacter Loic, après 18h30, au (16) 37 41 99 75.

Département 29
Vds. Amstrad Pc 1512 + 640 Ko Ram , DD 20 Mo + 7 jx + écran CGA couleur... Contacter J Robert Traouen, Kergourlet, 29340 Riec S/Belon, ou le week end, au (16) 98 06 05 49.

Département 43
Vds. Pc 1640 Amstrad, écran EGA + jx + imprimante Manesman Tally PC80 : 5000 frs. Contacter Antoine, au (16) 71 50 28 60.

Département 59
Vds. Pc XT Turbo, pour piéce + écran mono (sans clavier) + souris + logiciels (GFA Draft + Borland) : 2500 Frs. Contacter Fabrice, au (16) 20 33 09 55.

Département 59
Vds. Pc 386 DX 33, SVGA, 4 Mo Ram, souris + joystick + Nbrx utils et jx : 7800 Frs. Contacter Philippe au (16) 20 92 63 77.

Département 59
Vds. Ech. originaux Nebular, Comanche : 200 Frs, Soud Blaster 11 : 750 Frs. Téléphoner au (16) 20 37 31 51.

Département 61
Vds. Pc 386 SX 33, 2 Mo Rma, DD 40 Mo, moniteur SVGA, carte SGVA, lecteiur, MS Dos, jx... : 7500 Frs à débattre. Contacter Boris, au (16) 33 28 62 61.

Département 62
Vds. jx originaux sur Pc : Comanche, Alone in the Dark, F15. Téléphoner après 18h, au (16) 78 67 21 14.

Département 69
Vds. carte Sound Blaster + manette Topstar + haut parleur + Wing Comander 2 : 800 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 78 53 35 81.

Département 69
Vds. Pc 386 SX 20 Mhz, 1 Mo Ram, DD 40 Mo, garantie 1 an + Windows + Works + jx : 5500 Frs. Téléphoner après 17h, au (16) 78 49 33 81.

Département 75
Vds. originaux sur Pc : Alone in the Dark, MM4 Clouds of Xeen, TF 1942, WC2 + toutes les extentions... Contacter Joe, de 19 à 20h, au (1) 45 77 71 66.

Département 75
Vds. Notebook 386 SX 20, 2 Mo, DD 40 Mo, souris, Windows 3.1, Winword 2, sous garantie, VGA 32 niveau de gris, sortie cavalier, écran... : 6500 Frs. Téléphoner au (1) 45 83 76 65.

Département 75
Vds. Pc 1512 mono CGA : 1000 Frs. Contacter Thomas, après 18h, au (1) 45 72 17 00.

Département 77
Vds. jx originaux sur Pc : Comanche : 200 Frs W Commander : 200 Frs, Ultima : 200 Frs ou le tout : 500 Frs, Kit Midi Sound Blaster : 300 Frs. Contacter Cédric, au (16) 60 08 81 98.

Département 77
Vds. Pc 386 DX 4 Mo + DD 85 Mo + 2 lecteurs HD + DOS 5 + windows 3.1 + Grand Prix, Alone in the Dark et Comanche : 7000 Frs + Sound Blaster et CD Rom : 11 000 Frs. Téléphoner au (16) 60 01 42 06.

Département 77
Vds. 386DX33, 4 Mo Ram + 2 lecteurs HD + DD 85 Mo + Ms Dos 5, Windows +.1, F 15, Inca, KGB, Comanche : 7000 Frs + Sound Blaster et CD Rom : 11 000 Frs. Téléphoner au (16) 60 01 42 06.

Département 78
Vds. originaux neus sous Windows : Ami V1.0 : 400 Frs, carte Kortex 2400 Bauds : 800 Frs. Téléphoner au (1) 30 50 22 45.

Département 78
Vds. IBM 286 640 Ko, 2 DD : 21 Mo + 20 Mo + joystick + souris + lecteur 5", jx et utils, écran EGA : 2000 Frs. Contacter Antoine, au (1) 30 21 22 06.

Département 78
Vds. jx originaux sur Pc : KGB, Rex, King Quest 6, Linx... à partir de 50 Frs. Contacter Francois Gerard, 27 rue Rieussec, 78220 Viroflay.

Département 78
Vds. 386 DX 40 Mhz, 128 Ko cache, 4 Mo Ram, HD 155 Mo avec utils installé, souris + Dos 6 : 7000 Frs, Sound Blaster 2.0 : 700 Frs, le tout sous garantie. Contacter Stéphane, au (1) 39 76 34 69.

Département 78
Vds. Pc XT 640 Ko, DD 20 Mo, 1 lecteur 5" + souris + écran mono : 1500 Frs. Contacter Guilhem, au (16) 30 43 03 92.

Département 78
Vds. Pc 1512, écran mono, 2 lecteurs 5", Nbrx, souris, joystick : 2500 Frs. Téléphoner au (16) 30 43 06 99.

Département 83
Vds. jx Pc 3" : Dune 2 vf, N and Magic 3, Civilisation... : 200 Frs pce. Contacter Claude, au (16) 94 27 44 76.

Département 86
Vds. carte Soud Blaster Pro 2 + Dragon's Lair 3 (Curse of Mordread) : 1000 Frs, vente séparée possible. Téléphoner après 18h, au (16) 49 86 45 05.

Département 87
Vds. Nbrx jx originaux à bas prix : de 20 à 200 Frs (Wolf, K Quest 5, T Cup...). Contacter Bertrand, le soir, au (16) 55 33 66 66.

Département 91
Vds. Kenitec Pc 386 SX 16, lecteur 3 et 5", DD 40 Mo + 3 Mo Ram, VGA couleur, souris, Adlib, Nbrx jx et utils : 5500 Frs. Contacter Gerard, au (16) 69 48 06 98.

Département 92
Vds. Amstrad Pc 1640 + clavier + 2 lecteurs 5" + ecran mono Hercules + souris + Nbrx logiciels : 2000 Frs. Contacter Olivier, au (1) 47 50 71 74.

Département 93
Vds. jx sur Pc. Contacter Caeyman JN, 21 Avedu Mont d'est, 93160 Noisy le grand, ou au (1) 43 03 74 12.

Département 93
Vds. Pc 286, 512 Ko Ram, lecteur 5", DD 20 Mo + 10 jx + disks vierges : 1500 Frs. Téléphoner au (1) 40 12 92 09.

Département 93
B-Vds. IBM 386 DD 40 Mo, VGA, Sound Blaster Pro 2 + Nbrx jx et utils + Modem et Overcom : 8500 Frs, ou sans carte sons : 7000 Frs. Téléphoner au (1) 48 65 50 21.

Département 93
Vds. Notebook Pc At 286, 1 Mo Ram, lecteur 3", DD 20 Mo, VGA rétro éclairer, batterie 2, 5 Kg + 3 D Const Kit : 4500 Frs. Téléphoner au (1) 48 91 81 60.

Département 93
Vds. Pc 286, 4 Mo Ram + DD 40 Mo, 2 lecteur + ecran VGA + souris + coprocesseur 287 + carte son Adlib + joystick + imprimante Star LC2410 : 5000 Frs. Téléphoner au (1) 40 68 03 53.

Département 93
Vds. jx sur Pc. Contacter Caeyman JN, 21 Ave, Mont d'Est, 93160 Noisy le Grand, ou au (1) 43 03 74 12.

Département 99
Cds. Stacker 3.0 : 600 Frs, compils : Monkey Island, Loom, Populous, Explora 3 : 250 Frs, Indy +, Maniac M, Portes du temps, Explora 2 : 200 Frs, port compris. Téléphoner au (19) 32 69 226546.

Joystick
est une publication mensuelle éditée par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.
Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.
Associés : Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Claude Lucas
Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique vacances
Henri Legoy
Coordination technique
Danbiss
Correspondant Grande -Bretagne
Derek Dela Fuente
Correspondant permanent aux U.S.A
Andrew Burgess

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Mic Dax
NEWS
Michel Desangles et toute l'équipe
PREVIEWS
Derek De La Fuente, Moulinex, Seb Calor
Lord casque noir
Traduction : Sébastien Hamon, Sylvain DEMANET
TESTS
Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme), Moulinex (Cyrille Baron), Seb (Sébastien Hamon)
JEUX CRACK
Danboss avec la participation de Francis,Yann et Steph.

Direction Artistique
Alain Langlois
Mise en page
Linos,Nathalie, Fabienne, Pixel Press Studioet Dominique
Secrétariat
Antonio Da Silva
Chefs de Publicité
Marc Andersen
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Antonio Da Silva
Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6
Modifications de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique
Mic Dax
Sysanim
Herve



Photogravure
RPM
PPO
INTEGRAAL
Imprimé en France
Distribution
Transports Presse.
Ce numéro contient un encartde 8 pages "flopy" non folliotè entre les pages 35 et 36

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration de couverture
DUNE II ©VIRGIN

PASSEZ DE LA SIMULATION A LA REALITE

CER







SPORTING 2015 PARIS 15° TEL 45 67 51 65

PORTE DES LILAS PARIS 20° TEL 43 64 99 99

MARECHAL PARIS 15° TEL 45 66 96 89

ST CHRISTOPHE PARIS 15° TEL 45 78 26 39

LA FONTAINE PARIS 16° TEL 45 25 48 13

PARIS MAGENTA PARIS 10° TEL 42 39 83 74